

AMIGA ASCII -TAIDE

HEIKKI LOTVONEN

Taiteen kandidaatin opinnäytetyö

Graafisen suunnittelun koulutusohjelma, median laitos

Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Kevät 2015

Tekijä Heikki Lotvonen

Työn nimi Amiga ASCII -taide

Laitos Median laitos

Koulutusohjelma Graafinen suunnittelu

Vuosi 2015

Sivumäärä 36

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni tutkin Amiga ASCII –tekstitaidetta. Amiga ASCII on tekstitaiteen muoto, jossa Amiga-tietokoneen fontilla ladottujen kirjainmerkkien sommitelma muodostaa kaksiulotteisen esityksen eli kuvan. Amiga-skene tietokoneharrastajien alakulttuuri, joka oli suosiossa 1990-luvulla. Sen keskiössä on BBS-purkkien käyttöön tehdyt logot ja muut kuvalliset materiaalit sekä tekstitaidetta tekevien taiteilijoiden keskinäinen kilpailu kuvan tekemisen taituruudesta.

Perehdyn Amiga ASCII –taiteen tekemiseen ja käytän sitä metodina kuvallisen ilmaisuni kehittämisessä. Määrittelen tekstitaiteen yhdeksi kuvataiteen tyyliä, joka sisältää ASCII-taiteen ja sen ala-genret sekä kuvailen lyhyesti tekstitaiteen ja ASCII-taiteen historiaa ja sen ympärille liittyvää alakulttuurin muotoa. Keskityn opinnäytetyössäni erityisesti Amiga ASCII-tekstitaiteeseen ja teen kuvakokoelman omista kokeiluistani tällä kuvan tekemisen menetelmällä.

Avainsanat tekstitaide, tietokone, alakulttuuri, kuvittaminen, ASCII, Amiga

1. JOHDANTO 4

2. TUTKIMUSOSIO 5

2.1. LÄHDEMATERIAALIT JA TUTKIMUSAINEISTO 5

2.2. TEKSTITAITEESTA 6

2.2.1. TEKSTITAITEEN MÄÄRITELMÄ 6

2.2.2. TEKSTITAITEEN HISTORIAA 6

2.3. ASCII-TAITEEN AIKA 10

2.3.1. KOTITIETOKONEIDEN HISTORIAA 10

2.3.2. MITÄ ON ASCII-TAIDE? 12

2.3.3. MITÄ ON AMIGA ASCII -TAIDE? 14

2.3.4. AMIGA ASCII:N KULTAKAUSI 16

2.3.5. ASCII-TAIDE EHOSTAMAAN BBS-PURKKEJA 17

2.3.6. MIKÄ ON COLLY? 19

3. PRODUKTIO-OSA 24

3.1. LÄHTÖKOHTANI ASCII-TAITEEN TEKEMISEEN 24

3.1.1. OIKEAN MENETELMÄN LÖYTÄMINEN 25

3.2. PRODUKTION TEKEMINEN 28

3.2.1. KUVAUS AMIGA ASCII-KUVIEN TEKEMISESTÄ 28

3.2.2. COLLYN TEKÖ 29

3.2.3. FYYSINEN LOPPUTUOTE 29

4. LOPPUPOHDINTAA 31

5. LÄHTEET 32

5.1. PAINETUT LÄHTEET 32

5.2. PAINAMATTOMAT LÄHTEET 32

5.2.1. INTERNET-LÄHTEET 32

5.2.2. DOKUMENTTIELOKUVAT 33

5.2.3. HAASTATTELUT 34

5.3. KUVALÄHTEET 34

Kaksoispiste ja väliviiva ja sulkumerkki ovat kirjoitetussa kielessä käytettyjä typografisia välimerkkejä, jotka toimivat erilaisten tekstirakenteiden erottimina. Yhdistämällä nämä kolme merkkiä peräkkäin saadaan aikaiseksi :-). Kallistamalla kuviota mielessä yhdeksänkymmentä astetta myötöpäivään tämä merkkiyhdistelmä voidaan tulkita hymyilevänä kasvona, hymiönä, jossa on silmät, nenä ja suu. Alun perin edellä mainitut merkit on luotu käytettäväksi kirjoitetun kielen rakenteita varten, mutta ihmisten välisessä päivittäisessä kommunikaatiossa näille merkeille ja merkkien yhdistelmälle on luotu uusi lisämerkitys ja -käyttötarkoitus. Kirjainmerkeillä tehdyt kuvat lisäävät tekstimuotoisen esityksen, kuten sähköpostin tai tekstiviestin, ilmaisuvoimaa.

Tekstimuotoisessa kommunikaatiossa kuvien esitys ei aina ole ollut mahdollista teknisistä syistä, joten tätä tarvetta paikkaamaan on syntynyt tekstitaide, kuvan tekemisen tekniikka, jossa kuva tai sana muodostuu piirrettyillä tai painetuilla symboleilla tehdystä sommitelmasta. Hymiö on eräänlainen yksinkertainen kirjainmerkeillä muodostettu kuva. Yhdistelemällä erilaisia kirjainmerkkejä usealle riville ladottuna voidaan kuitenkin luoda paljon monivivahteisempia kuvia, jotka voivat esittää melkein mitä tahansa kuva-aihetta. Tämä kuvan tekemisen tekniikka on ollut osa kirjoitustaidon historiaa aina nykypäivään saakka. Käsittelen tätä asiaa tarkemmin luvussa 2.2.2.

Tietokoneella tehtyä tekstitaidetta kutsutaan yleensä ASCII-taiteeksi. Nimi periytyy 60-luvulla kehitetystä kirjainmerkkistandardista. ASCII-taide kukoisti 1980- ja 1990-luvuilla internetiä edeltävänä aikana, jolloin lankapuhelinverkkoa käyttävät tekstipohjaiset BBS-purkit toimivat pääasiallisena ajatusten- ja tiedonvaihtopaikkoina internetin tavoin. ASCII-taiteen tekeminen lopahti kun internet syrjäytti BBS-purkit nopeiden laajakaistayhteyksien yleistyessä vuoden 2000 tienoilla. ASCII-taide on kuitenkin voimistunut viime vuosien aikana retromaniaan, sosiaalisen median ja ASCII-taiteen arkistoinnin johdosta.

Opinnäytetyössäni perehdyn tähän kuvan tekemisen tekniikkaan ja käytän sitä metodina kuvallisen ilmaisuni kehittämisessä. Tutkielmaosioissa määrittelen tekstitaiteen yhdeksi kuvataiteen tyylilajiksi, joka sisältää ASCII-taiteen ja sen ala-genret sekä kuvailen lyhyesti tekstitaiteen ja ASCII-taiteen historiaa ja sen ympärille liittyvää alakulttuurin muotoa. Keskityn opinnäytetyössäni erityisesti Amiga-tyyliseen ASCII-tekstitaiteeseen ja teen kuvakokoelman omista kokeiluistani tällä kuvan tekemisen menetelmällä. Avaan edellä mainittuja käsitteitä luvussa 2.3.

2.1. LÄHDEMATERIAALIT JA TUTKIMUSAINEISTO

Kirjoituskonetta luovan ilmaisuuden välineenä ei ole juurikaan huomioitu historiallisesti, ehkä siksi, että kirjoituskonetaidetta tehneet ovat olleet ensisijaisesti ammatiltaan konekirjoittajia, jotka osoittivat taitojaan pääasiassa vain muille samalla alalla oleville. Useimmat varhaiset kirjoituskonetaiteilijat olivat todennäköisesti tietämättömiä taiteensa historiallisesta taustasta ja merkityksestä, mikä johti sen levinneisyyden ja kriitikoiden hyväksynnän puutteeseen. Ne, jotka olivat kiinnostuneita kirjoituskoneesta tekstitaiteen välineenä, olivat kiinnostuneita siitä lähinnä konkreettisen runouden näkökulmasta, sen sijaan että sitä oltaisiin tarkasteltu visuaalisen taiteen näkökulmasta. Tämä on johtanut siihen, ettei koko tekstitaiteen kenttää ole täysin ymmärretty. Vasta nyt, Internetin mahdollistaman arkistoinnin ja tekstitaiteen esilläsaannin ansiosta, kattavampi kuva on syntymässä.¹

Sama kehitys näyttää olevan ASCII-tekstitaiteen kohdalla, minkä seurauksena laadukasta lähdemateriaalia tekstitaiteesta tai ASCII-taiteesta ei tunnu olevan. Kirjoituskonetaiteesta on kirjoitettu kaksi antologiaa, Alan Riddellin *Typewriter Art* (1975) ja Barrie Tullettin *Typewriter Art: A modern Anthology* (2014). Kirjoituskonetaiteesta on pidetty myös vain yksi mittava retrospektiivi (Lontoo ja Edinburgh 1973, 1974)². ASCII-taiteesta ei ole kirjoitettu ainuttakaan laajaa julkaisua tai tutkimusta, ja siitä on pidetty vain yksi pieni näyttely Kölnissä vuonna 2013 osana elektronisen taiteen festivaalia. Aihetta on sivuttu lyhyesti vain muutamassa tietokoneharrastajien alakulttuureita käsittelevässä tutkimuksessa, esimerkiksi kanadalaisen Michael Hargadonin vuonna 2011 tekemässä tutkielmassa *Like City Lights, Receding: ANSi Artwork and the Digital Underground, 1985-2000*. Suurin osa tutkimuksista käsittelee tietokoneharrastajien alakulttuureita ja niihin liittyviä ilmiöitä lähinnä hyvin teknisestä, sosiologisesta tai historiallisesta näkökulmasta.

Tutkimustani varten haastattelin kahta edelleen Amiga ASCII-skeenessä aktiivisesti toimivaa henkilöä. Sähköpostitse haastattelin Amiga ASCII-pioneeria, saksalaista Michael “Skin” Hisceriä. Sen lisäksi haastattelin suomalaista Amiga ASCII-taiteilijaa Antti “h7” Kiurua. Haastattelut keskittyivät lähinnä kysymyksiin ASCII-taiteen tekemisen prosessista ja heidän tyylistään, inspiraation lähteistään ja henkilöhistoriastaan. Kysyin myös muutamia yleisiä kysymyksiä Facebookin *Ansi, Ascii artists worldwide!* -ryhmässä johon suuri osa alakulttuuriin kuuluvista henkilöistä kuuluu.

Kirjallisina aineistoina käytin useaa tietokoneharrastajien alakulttuureita ja niihin liittyviä ilmiöitä käsittelevää tutkimusta, lukuisia eri internet-lähteitä sekä Barrie Tullettin kirjoituskonetaidetta käsittelevää teosta *Typewriter Art: A modern Anthology*. Näistä palasista pystyin mielestäni luomaan tarpeeksi laajan mutta kuitenkin lähdekriittiset vaatimukset huomioivan käsityksen ja kuvauksen tutkittavasta aihepiiristä.

1 — Tullett 2014, 20

2 — Tullett 2014, 47

2.2.1. TEKSTITAITEEN MÄÄRITELMÄ

Tekstitaiteen määritelmää ei tätä tutkielmaa tehdessä tuntunut löytyvän mistään. Se johtuu luultavasti tekstitaidetta käsittelevän sekä suomen- että englanninkielisen kirjallisuuden tai tutkimuksen lähes täydellisestä olemattomuudesta. Pelkästään se, että englanninkielisen Wikipedian artikkeli *text-art*³ ohjaa epäselvään ja niukkaan artikkeliin *ASCII art*, kertoo tutkimustiedon vähyydestä ja siitä, että tekstitaiteen historiaa ei ole kansainvälisesti vielä täysin ymmärretty. Jotta pystyn käsittelemään omaa tutkimusaihettani, minun on kuitenkin määriteltävä tekstitaide jotenkin.

Lähtiessäni kehittämään tekstitaiteen määritelmää kirjainmerkin käytön ero kirjoitetussa kielessä ja tekstitaiteessa tuntui olevan määrittelevä tekijä. Mikä on kirjaimen merkitys tekstitaiteessa? Mikä on kirjainmerkin ero kirjoitetussa kielessä ja tekstitaiteessa?

Teksti on semanttinen yksikkö. Tekstissä tärkeää ei ole sen muoto, vaan merkitys jonka muodot antavat⁴. Kirjoitettu teksti koostuu grafeemeista eli kirjoitusmerkeistä. Grafeemilla tarkoitetaan kirjaimia, eli äänteisiin perustuvassa kirjoitusjärjestelmässä käytettäviä merkkejä, ja muita kirjoitettavia merkkejä kuten numeroita ja välimerkkejä⁵. Kirjoitetussa kielessä teksti ja kirjaimet sisältävät merkityksiä, ne ovat väline kommunikointiin.

Tekstitaiteen kontekstissa merkkiä tarkastellaan pelkästään sen muodon kautta. Tekstitaiteessa kirjain ei ole symbolinen eikä sillä ole semanttista merkitystä, vaan kirjainmerkkien sommitelma luo kuvan, joka voi itsessään symboloida jotain. Kuvan semanttinen merkitys syntyy siitä minkälaisen muodon kirjainmerkkien sommitelma antaa, eli sitä mitä kuva muistuttaa, toisin kuin kirjoitetussa kielessä, jossa kirjainmerkkien yhdistelmät, sanat ja lauseet, tarkoittavat jotain, kantavat merkitystä. Voidaan siis ajatella, että sana *pallo* tuo meille heti mieleen jostain materiaalista koostuvan pyöreän objektin, kun taas tekstitaiteen kontekstissa palloa voi symboloida esim. O-kirjain, jolloin pelkkä kirjaimen muoto voi tuoda meille mieleen materiaalista koostuvan pyöreän objektin.

Tekstitaiteen voisi siis määritellä näin: tekstitaide on taiteen muoto, jossa kirjainmerkkien sommitelma muodostaa kaksiulotteisen esityksen eli kuvan.

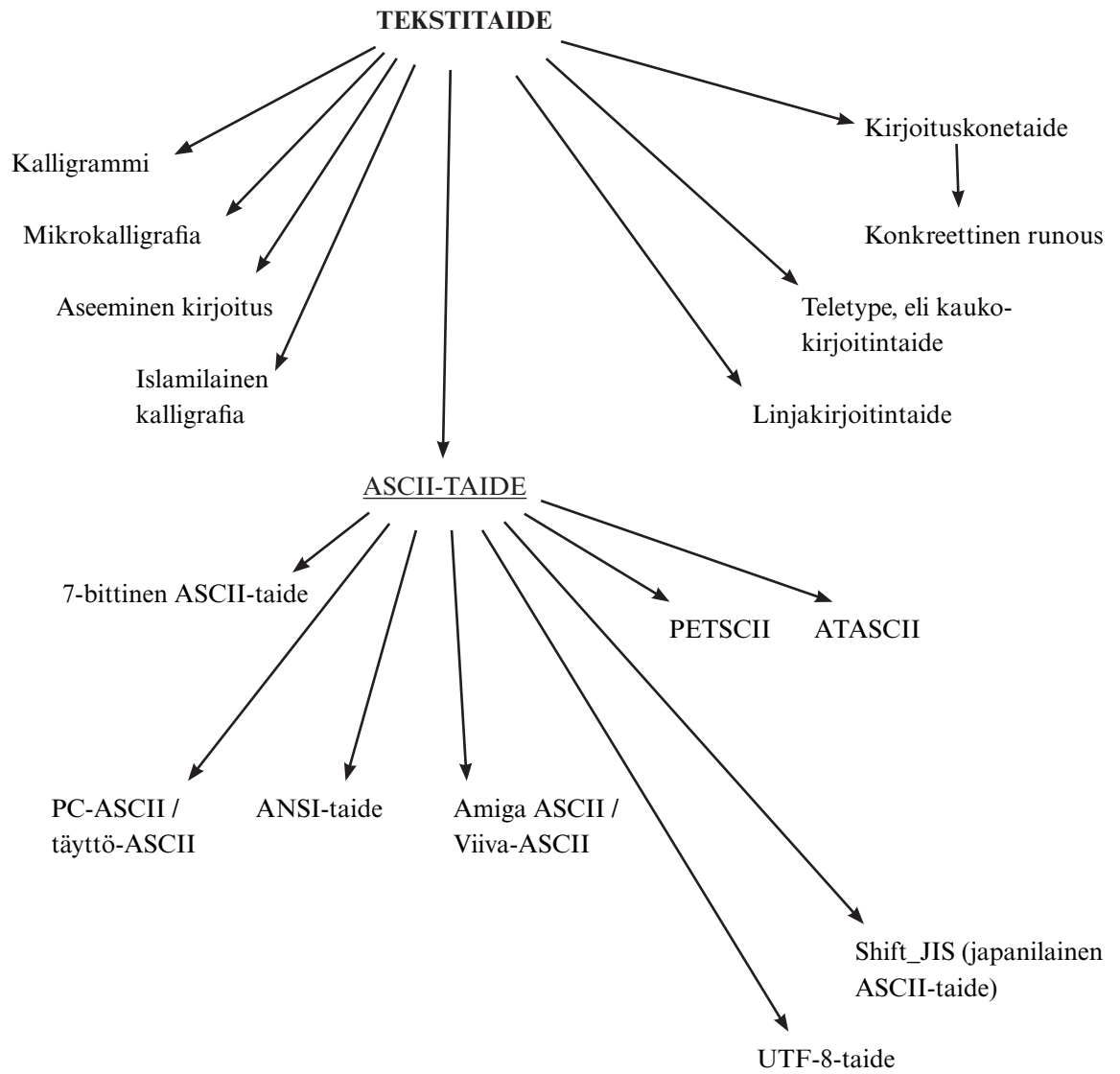
2.2.2. TEKSTITAITEEN HISTORIAA

Ennen kirjoituskoneiden ja tietokoneiden keksimistä kalligrammi (eng. *calligram*) oli yleisin tekstitaiteen muoto. Kalligrammi on runo, lause tai sana, jossa teksti tai sanat ovat sommiteltu niin, että ne muodostavat kokonaisuudessaan esittävän kuvan. Kalligrammin muodostama kuva yleensä liittyy visuaalisesti siinä käytettyihin sanoihin tai sanaan ja ilmaisee runon teemaa. Yksi ensimmäisistä kalligrammeista on Simmias Rodoslaisen 325 eaa. tekemä *Kirves* (eng. *Simmias of Rhodes' Axe*), jossa teksti muodostaa kuvan kirveestä (Kuva 2). Myös juutalaiset käyttivät kalligrammin tyyppistä mikrokalligrafiamenetelmää, jossa pienellä

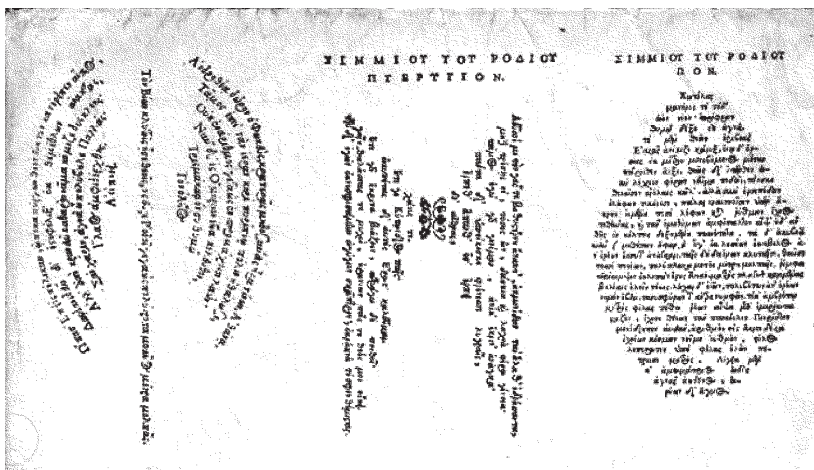
3 — Linkki: *Wikipedia* < http://en.wikipedia.org/wiki/Text_art >

4 — Halliday & Hasan 1976, 1–2

5 — Coulmas 1999, 12

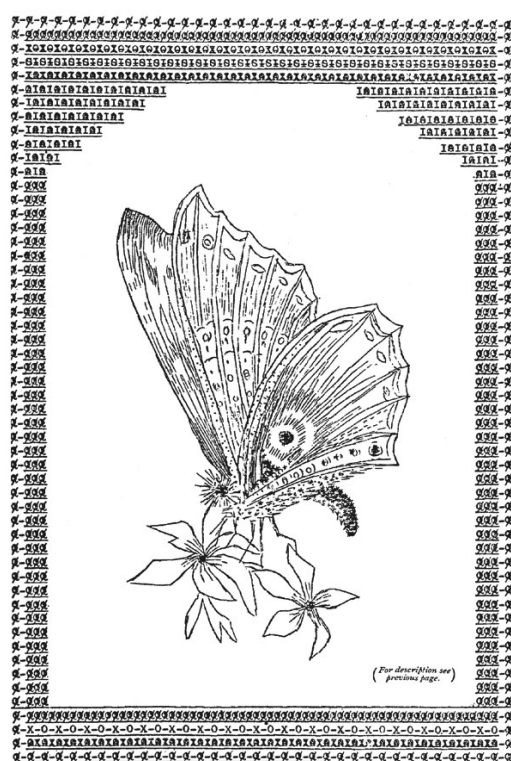


(Kuva 1.) Tekstitaiteen eri muotoja.

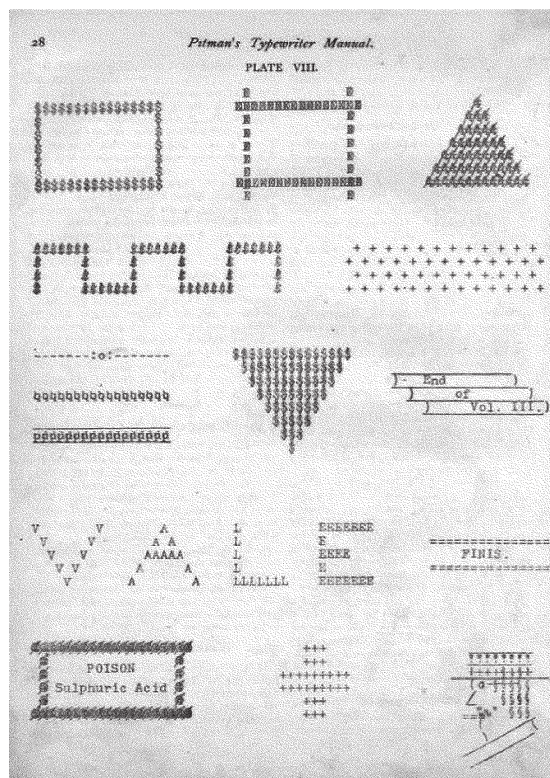


8

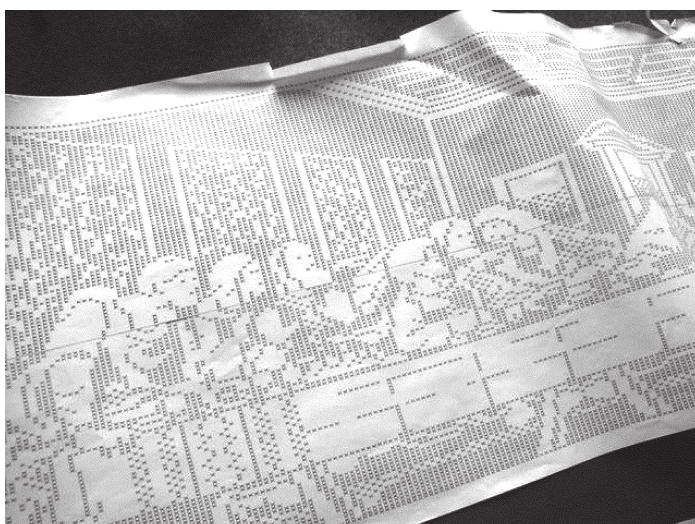
(Kuva 2.) Simmias Rodoslaisen *Kirves*, 325 eaa.



(Kuva 3.) Flora Stacey'n perhonen (1898)



(Kuva 4.) Pitman's Typewriter Manual (1893)



(Kuva 5.) Kirjoituskoneella tehtyä tekstitaidetta.

kirjoitetut heprealaiset kirjaimet muodostavat geometrisiä ja abstrakteja kuvia.⁶

Arabialaista kalligrafiaa voidaan pitää myös eräänlaisena tekstitaiteen muotona. Ihmisten piirtäminen on nähty islamissa epäjumalien palvontana, joten kuvia on piirretty kalligrafian, eli tekstin, avulla. Islamilaisessa kulttuurissa kalligrafiaa pidetään kuvataiteen jaloimpana muotona, sillä se pukee Koraanissa ilmoitetun Jumalan sanan näkyvään muotoon. Koraanin käsikirjoitukset onkin aina tilattu etevimmiltä kalligrafeilta, jotta teksti saisi arvoaan vastaavan taiteellisen asun.⁷

1400-luvulla kehitetty kirjapainotaito teki tiedon monistamisesta nopeaa ja ennen kaikkea halpaa. Kirjapainotaito mahdollisti ihmisen käsityksen muokkaamisen itsestään ja ympärillä olevasta maailmasta. Kirjapainotaidon suuri mullistus Euroopassa oli irtokirjasimien keksiminen, jolloin samaa kirjasinta voitiin käyttää yhä uudelleen ja uudelleen monien ja erilaisten kirjapainotuotteiden tekemiseen. Irtokirjasimet nopeuttivat sivun tekemistä olennaisesti verrattuna siihen, että jokainen sivu olisi kaiverrettu erilliseksi puu- tai metallilevyksi, joten irtokirjasimia käytettiin myös typografisten ornamenttien ja kuvien tekemiseen.⁸

Kuten kirjapainotaito aikanaan, myös kirjoituskone mullisti maailman. 1800-luvun loppuun mennessä se oli vakiinnuttanut asemansa paitsi teollisella että kaupallisella sektorilla, myös kulttuurillisella ja sosiaalisella kentällä. Kirjoituskoneen luomat uudet toimialat ja elinkeinot olivat myös tärkeä askel kohti naisten emansipaatiota. Lisäksi se antoi kansalle välineen kommunikoida vapaasti ilman pelkoa sensuurista ja mahdollisti kirjoittajien kirjoittaa yhtä nopeasti kuin ajattelivat. Kirjoituskone toi modernin tavan ajatusten välittömään esitykseen ja levitykseen.⁹ Siitä tuli myös väline taiteen tekoon.

Yksi ensimmäisistä säilyneistä kirjoituskoneella tehdyistä kuvista on kuva perhosesta, jonka teki sihteerinä työskennellyt Flora Stacey vuonna 1898¹⁰ (Kuva 3). Kirjoituskoneella pystyi samaa paperia uudelleen eri kulmassa syöttämällä ja kirjaimia päällekkäin latomalla luomaan melkein mitä tahansa muotoja, ja Staceyn tekemä kuva muistuttaakin enemmän kynän jälkeä paperilla kuin varsinaisesti mosaiikkimaista tekstitaidetta. Sen sijaan muutama vuosi aikaisemmin julkaistussa teoksessa Pitman's Typewriter Manual (1893) on hyödynnetty paremmin kirjoituskoneen asettamia rajoitteita ja mahdollisuuksia, ja se muistuttaakin enemmän nykymuotoista ASCII-taidetta kuin Staceyn perhonen (Kuva 4).

Kirjoituskoneella tehdyn tekstitaiteen voidaan katsoa kukoistaneen kuitenkin vasta 50–70 -luvuilla. Eri puolilla maailmaa samoihin aikoihin 1950-luvulla syntyi konkreettinen runous, jossa kirjoituskonetta käytettiin välineenä visuaalisten runojen luomiseen sanojen typografisen asettelun ollessa vaikutelman kannalta tärkeässä osassa. Konkreettisuudessa runoudessa näkemisellä ja lukemisella on yhtä suuri osuus¹¹. Tätä menetelmää käyttävät taiteilijat ja runoilijat olivat kiinnostuneita siitä, miten painettua sanaa voidaan tulkita sen esityksen ja muotoilun kautta. He etsivät tapoja luoda uusia merkityksiä ja käsitetasoja tekstillä.

6 — Carlsson & Miller 2012, internet-lähde

7 — Elmansy 2014, internet-lähde

8 — Jäntti 1940, 35

9 — Tullett 2014, 9

10 — Popova 2014, internet-lähde

11 — Bann 1967, 20.

Samoihin aikoihin kirjoitettuja viestejä lähetettiin radioyhteyksien yli kaukokirjoituslaitteiden avulla. Koneella pystyttiin etäohjaamaan toista vastaavanlaista kaukokirjoituslaitetta morsetusta muistuttavalla äänellä, jolloin viestit tulostuivat tulostimen kautta paperille. Se, mitä paperille kirjoitettiin omassa päässä, kirjoittui paperille automaattisesti myös toisessa päässä. Kaukokirjoitinlaitteille tarkoitetun merkkigrafiikan standardisoimiseksi kehiteltiin 5-bittinen Baudot-koodi, jota voidaan pitää ASCII-merkkijärjestelmän edeltäjänä. Kaukokirjoitinlaitteella luotua tekstitaidetta vaihdeltiin muiden radioamatöörien kesken ja nämä teokset muistuttavat jo hyvin paljon tulevaa ASCII-taidetta.¹³ (Kuva 5.)

Tekstitaiteen eri muodotojen kehitys ei näytä olevan lineaarinen vaan vaikuttaa tapahtuneen itsenäisesti jokaisen informaatioteknologisen paradigman muutoksen seurauksena. Ne ovat kiehtovia esimerkkejä siitä, miten teknologiaa on käytetty välineenä luomaan teoksia, jotka ovat kaukana siitä mitä teknologian kehittäjät ovat osanneet kuvitellakaan niillä luotavan. Tekstitaiteen pioneereja näyttävät olleen pääosin he, joiden lähtökohta ei ole varsinaisesti ollut taiteellinen, vaan kiinnostus teknologiaa ja sen asettamia rajoitteita kohtaan.

Ensimmäinen askel ASCII-taiteeksi kutsutun tietokoneella tehdyn tekstitaiteen ilmaantumiseen tapahtui länsimaisen kulutusparadigman muutoksen myötä, jonka mikrotietokonevallankumous aiheutti 1970-luvun lopulla. Miten tämä paradigman muutos tapahtui, ja mitä siitä seurasi? Mitkä askeleet johtivat ASCII-taiteen syntyyn? Näitä asioita käsittelen seuraavassa luvussa.

2.3. ASCII-TAITEEN AIKA

2.3.1. KOTITIETOKONEIDEN HISTORIAA

Yksinkertaistettuna tietokoneet ovat hyvin monimutkaisia laskimia, jotka pystyvät tarkasti ja nopeasti laskemaan matemaattisia funktioita ja käsittelemään suurta määrää dataa. Ennen 70-luvun loppua nämä laskutoimitukset ja tietojenkäsittely tapahtui suurissa ensimmäisen sukupolven tietokoneiksi kutsutuissa keskustietokoneissa, jotka sijaitsivat lasiseinäisissä konesaleissa. Niitä käytettiin hierarkkisten organisaatioiden keskitetyn vallan välikappaleina suurten ja monimutkaisten kaupallis-hallinnollisten tietojärjestelmien työjuhtina. Ne loivat ympärilleen teollisuuden, jossa IBM:n asema oli vahva. Keskustietokoneita oli paljon pääomaa omistavilla tahoilla kuten puolustusteollisuudella, suuryrityksillä ja yliopistoilla. Niiden käyttö vaati asiantuntijuutta ja teknistä osaamista sekä laitteiston että ohjelmiston suhteen.¹⁴

Tietokoneiden perusalikot, transistorit ja mikroprosessorit, saatiin 70-luvun lopussa pienennettyä siinä määrin, että pystyttiin rakentamaan kohtuullisen kokoisia toisen sukupolven mikrotietokoneita. Mikrotietokoneet eivät poikenneet keskustietokoneista muuten kuin kokonsa, hintansa, saatavuutensa ja monimutkaisuudensa puolesta.¹⁵

Teknologiavallankumous ei kuitenkaan syntynyt niinkään teknologisten saavutusten ansiosta, vaan komponentteja valmistavien tehtaiden

12 — Carlsson & Miller 2012, internet-lähde

13 — Scott 2005, dokumenttielokuva

14 — Hargadon 2011, 35–38

15 — Hargadon 2011, 44

kehittymisen takia. Pienennetyt komponentit laskivat niiden tuotanto-kustannuksia ja nostivat tuotannon energiatehokkuutta ja tuotantomää-riä, minkä ansiosta tietokoneita pystyttiin valmistamaan massoittein. Vielä kuitenkin 70-luvun puolessa välissä tyypillisen mikrotietokoneen käyttäjän piti osata juottaa komponentteja, rakentaa näppäimistöjä, yhdistellä laitteita ja ohjelmoida sekä järjestelmän että sovellukset, joita näillä koneilla käytettiin. Tietokoneet siirtyivät konesaleista esimerkiksi suunnittelutoimistoihin ja laboratorioihin ja synnyttivät sivutuotteenaan hakkerikulttuurin. Tietotekniikan alalle alkoi myös muodostua uusia yrityksiä, jotka johtivat innovaatiota ja kehittivät kuluttajaystävällisiä sovelluksia ja laitteita.¹⁶

70-luvun lopussa sikisi uusia yrityksiä, jotka myivät käyttövalmiiksi paketeiksi koottuja tietokoneita. Yksi tietokoneita valmistavista yrityksistä oli Apple, jonka vuonna 1977 julkaisema Apple II oli ensimmäinen huippumenestynyt massatuotettu mikrotietokone. Applen Steve Wozniak julkaisi vuoden 1977 toukokuun *Byte*-lehdessä suunnittelemaansa tietokonetta käsittelevän artikkelin, joka alkoi sanoin ”Minusta koti-tietokoneen pitäisi olla pieni, luotettava, kätevä käyttää ja halpa”¹⁷. Tietokoneen käyttäjän ei enää tarvinnut olla tietotekniikan asiantuntija tai harrastelija, vaan ns. ”tavallinen kuluttaja”.

Kolmas sukupolvi eli henkilökohtainen tietokone siirsi 1980-luvulla tietotekniikan insinöörien otteesta muillekin käyttäjille, jotka alkoivat soveltaa sitä esimerkiksi tekstinkäsittelyyn ja taulukkolaskentaan. 80-luvulle mentäessä markkinoille oli tullut useita pieniä, keskikokoisia ja suuria yrityksiä tarjoamaan omia ratkaisujaan. Vuoteen 1983 mennessä markkinoita hallitsivat kuitenkin lähinnä kolmen tietokonevalmistajan järjestelmät: Apple Computerin *Apple II*, Commodore Internationalin *Commodore 64* (ja myöhemmin Amiga) ja IBM:n *PC*. Jokainen näistä järjestelmistä vetosi hieman erilaiseen kuluttajakuntaan hintansa ja teknisten ominaisuuksiensa puolesta. Applen tietokoneet myivät eniten käyttäjille, jotka halusivat yhdistelmän pelejä ja hyötyohjelmia, Commodore hallitsi halpuutensa ja hyvien grafiikka- ja ääniominaisuuksien takia pelimarkkinoita, ja jättiyritys IBM otti nopeasti haltuun monopoliaseman yritysmailman tietotekniikassa.

IBM loi 1980-luvun kilpailussa valta-asemaan nousseen standardin henkilökohtaisesta tietokoneesta (IBM PC yhteensopivat tietokoneet), mutta tuli menettäneeksi yksinoikeuden valmistaa standardinsa mukaisia laitteita. 80-luvun loppuun mennessä 80% kaikista myydyistä mikrotietokoneista oli joko IBM:n omia tietokoneita tai ainakin käyttivät sen järjestelmää. Valtikka siirtyi 1990-luvun alkupuolella Intelin ja Microsoftin muodostamalle kaksikolle, jonka toimet muokkasivat koko teollisuutta. Intel vastasi prosessoreista ja Microsoft käyttöjärjestelmästä.¹⁸

Amigat olivat silti vielä suosittuja 90-luvun alussa ja niistä oli tullut merkittäviä tietokoneharrastajien keskuudessa. Ne olivat suositumpia Euroopassa kuin Amerikassa, mikä vaikutti vahvan Amiga-kulttuurin muodostumiseen Euroopassa. Esimerkiksi MikroBitti-lehden tekemän lukijatutkimuksen mukaan Suomessa vuodenvaihteessa 1991–1992 49 % lukijoista omisti Amigan ja 27 % PC:n¹⁹.

Seuraavien vuosien aikana Amigan osuus kotimikromarkkinoilla kuitenkin laski voimakkaasti PC:n ajaessa hinta-laatusuhteellaan

16 — Hargadon 2011, 45

17 — *BYTE*-lehti 5/1977, 34

18 — Hargadon 2011, 47-48

19 — MikroBitti 6–7/1992, 7

Amigan ohi. Commodore ei onnistunut pysäyttämään IBM PC:n ja sen kloonien voittokulkua Amiga-tietokoneellaan. Ilmestyessään Amigan nähtiin olevan hinta-laatusuhteeltaan edellä muita oman aikansa koneita, mutta vuonna 1992 oli selvästi vaikeampaa tuottaa hinnaltaan kilpailukykyistä teknologiaa massiiviseksi paisunutta PC-teollisuutta vastaan.²⁰

Vuoden 1994 toukokuussa Commodore hakeutui vapaaehtoisesti konkurssiin. Joidenkin Amiga-käyttäjien vankka uskollisuus merkkiään kohtaan piti kuitenkin huolen siitä, että Amiga-harrastus ja -skene jatkoivat toimintaansa, vaikkei uusia laitteita enää myyty. IBM PC -yhteensopivista koneista oli tullut 1990-luvun puoliväliin mennessä Euroopassakin kotitietokone, jolle ei ollut vakavaa haastajaa.²¹ Tietokoneista tuli länsimaissa vähitellen melkein joka kodin laite.

Pensseli ja pergamentti, kirjapainotaito, kaukokirjoituslaite ja kirjoituskone rikastuttivat kukin vuorollaan tekstipohjaista tiedonvälitystä. Samoin informaation demokratisoituminen tietokoneen tultua kulutus-hyödykkeeksi on tietokonevallankumouksen tärkein tekijä.²² Seuraavissa alaluvuissa käsittelen tietokoneiden kirjoitusjärjestelmien kehitystä ja ASCII-taiteen eri muotojen syntyä näiden laitteiden ja järjestelmien myötä.

2.3.2. MITÄ ON ASCII-TAIDE?

Eri järjestelmien ja laitteistojen välillä tapahtuvaa tekstimuotoisen informaation välitystä varten kehitettiin 1960-luvulla ASCII-merkistös-tandardi (akronyymi sanoista *American Standard Code for Information Interchange*)²³. Merkistö on tietotekniikassa sopimus, joka määrittelee miten bittiyhdistelminä esiintyvät binääriluvut tulee tulkita johonkin kirjoitusjärjestelmään kuuluviksi merkeiksi. Tietokone pystyy käsittelemään oikein vain sellaisia merkkejä, jotka sisältyvät sen tuntemaan merkistöön. ASCII on 7-bittinen eli 128 (2^7) merkkipaikan laajuinen merkistö, joka sisältää ensisijaisesti amerikanenglannissa tarvittavat kirjaimet, numerot, väli- ja erikoismerkit sekä eräitä ohjauskoodeja.²⁴

Koska ASCII on 7-bittinen ja tietokoneet käyttävät yleisesti 8-bittistä tavua, monet tietokonevalmistajat kehittivät omia laajempia merkistöjä, joissa ylimääräiseksi jäänyt bitti otettiin käyttöön. Tällä tavoin merk-kien määrä kaksinkertaistui 128:sta 256:een (2^8). Näissä merkistöissä 128 ensimmäistä merkkiä vastasivat yleensä ASCII:t, mutta loput merkkipaikat voitiin omistaa esimerkiksi muiden kielten kirjaimille tai

```
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
! ? # $ % & @ ' ` ' * ^ + = - ~ _ , . : ; \ / { } (
) | [ ] < >
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

(Kuva 6.) ASCII-merkistöön kuuluvat printattavat kirjaimet ja symbolit.

20 — Amiga History Guide, internetlähde

21 — Amiga History Guide, internetlähde

22 — Herten 2007, 263

23 — ASA 1963, internet-lähde

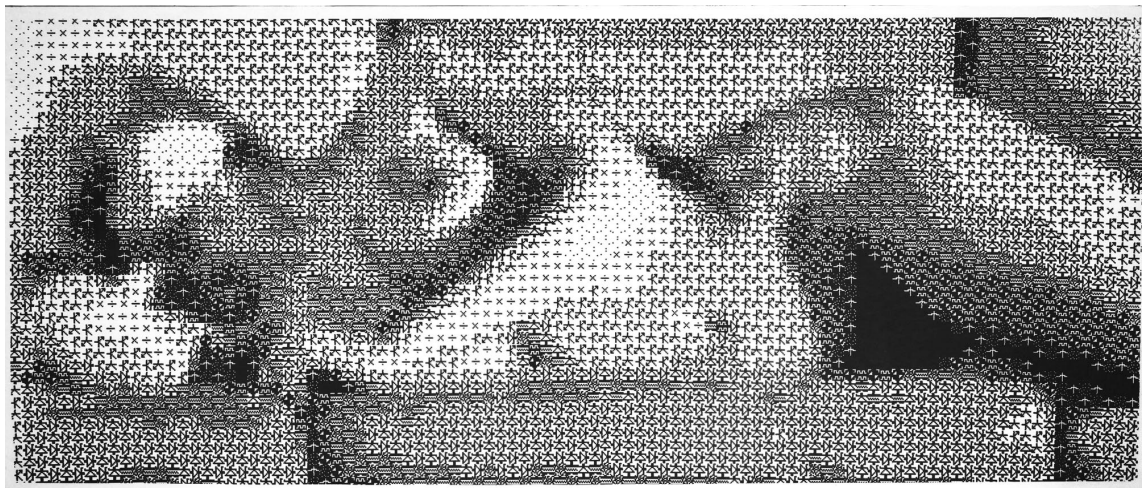
24 — ASCII, Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII>

taulukografiikoiden tekemiseen varatuille merkeille. Tästä johtuen eri tietokonevalmistajien laajennetut merkistöt saattoivat olla keskenään hyvin erilaisia.²⁵

ASCII oli yleisin käytetty merkistö Internetissä vuoteen 2007 asti kunnes sen ohitti Unicode standardiin perustuva UTF-8, johon kuuluu yli 110 000 kirjainmerkkiä²⁶.

ASCII merkistöllä tehtyä tekstitaidetta kutsutaan ASCII-taiteeksi vaikka ASCII-taide termistä on tullut kattokäsite kaikille erityyppisille tietokoneavusteisesti tehdyistä kirjainmerkeistä muodostuvista kuvista. Tämä on hieman harhaanjohtavaa, sillä ASCII tarkoittaa alkuperäistä 7-bittistä, 128 merkkipaikan kirjainmerkistöä. Suurin osa ASCII-taiteesta on kuitenkin tehty laajennetuilla 8- tai suurempi bittisillä kirjainmerkistöillä. Tunnetuimpia ASCII-taiteen muotoja ovat 7-bittinen ASCII-taide, ANSI-taide, Amiga ASCII, ATASCII, PETSCII, Shift_JIS, teletext sekä Unicode-taide. Jokainen näistä käyttää eri kirjainmerkistöä ja usein myös jotain tiettyä fonttia kuvien luomiseen.²⁷

Suurin osa ASCII-taiteesta tehdään tietokoneen tekstipohjaista järjestelmää käyttäen (eng. *textmode*), joka koostuu samankokoisista soluista rakentuvasta ruudukosta. Jokainen näistä soluista voi sisältää yhden kirjainmerkin. Kirjainmerkit käyttävät tasalevyistä fonttia jokaisen kirjainmerkin viedessä yhtä paljon tilaa niin, että jokaiselle riveille mahtuu yhtä monta kirjainta. Kirjainmerkkien määrä riviä kohden on riippuvainen käytettävästä järjestelmästä ja sovelluksesta. Esimerkiksi IBM PC:t käyttivät tekstin esittämiseen 80x25 ruudukkoa, jossa rivejä pystyi olla maksimissaan 25 jokaisella rivillä ollessa 80 solua. Nykyisin suurin osa tekstinkäsittelystä tukee vaihtelevan levyisiä fontteja joita ei ollut mahdollista käyttää textmodessa. Textmodessa tehtyä ASCII-taidetta voidaankin kuvailla eräänlaiseksi mosaiikiksi, jossa typografisia symboleita on aseteltu ruudukkoon täsmällisesti niin, että ne muodostavat kuvan.²⁸



(Kuva 7.) Harmon–Knowlton alastonkuva. <http://www.knowltonmosaics.com/pages/HKnewd.htm>

25 — Korpela 2001, internet-lähde

26 — Dubost 2008, internet-lähde

27 — Carlsson & Miller 2012, internet-lähde

28 — Carlsson & Miller 2012, internet-lähde

Erityisen soveltuvan tekstitaiteen tekemiseen Amigasta tekee kuitenkin Amigan tasalevyinen oletusfontti “Topaz”, jonka kirjainmuodot ja palsta-asetukset mahdollistavat yhtenäisten kuvioiden luomisen. Amigassa tekstin riviväli ja kirjainväli ovat erittäin pienet, jolloin tietyt kirjainmerkit “yhdistyivät” jos ne sommitellaan oikein. Esimerkiksi näpäilemällä alaviivan ja heti perään kauttaviivan, näyttää, että nämä kaksi merkkiä olisivat yksi yhtenäinen kuvio eikä kaksi erillistä merkkiä.

Näitä kirjainmerkkejä yhdistelemällä pystytään luomaan “luonnoksilta” tai ääriiviivapiirustuksilta näyttäviä kuvia. Tämä on Amiga ASCII:n erityispiirre, joka erottaa sen kaikista muista ASCII-taiteen muodoista. Amiga ASCII:ta kutsutaan myös viiva-ASCII:ksi erotta-
maan sen PC:llä tehdystä täyte-ASCII:sta.



(Kuva 9.) *Foundation* – tämä sana on muodostettu käyttämällä Topaz-fontin merkkejä /\ ja _ Amigan alkuperäisillä palsta-asetuksilla.



(Kuva 10.) Amiga ASCII-taiteen pioneerin Michael ”Skin” Hischerin taiteessaansa pääosin käyttämät kirjainmerkit.

Kauttaviivat sekä alaviiva ovatkin mahdollisesti Amiga ASCII-taiteessa käytetyimmät merkit. Nämä merkit muodostavat monen Amiga ASCII -kuvan perustan. Kaksi kauttaviivaa aseteltuna allekkain muodostavat yhtenäisen kaltevan viivan ja kaksi alaviivaa peräkkäin muodostavat suoran horisontaalisen viivan. Näistä merkeistä pystyy muodostamaan loputtoman määrän erilaisia muotoja, jotka yhdistyvät melkein saumattomasti toisiinsa. Kauttaviivan muodostaman yhtenäisen linjan takia monet Amiga ASCII -logot näyttävätkin kursivoiduilta tai vinoilta³².

Haastatteleman Michael Hischer kertoo omasta kuvan tekemisen tekniikastaan näin: “[Merkkien rajallinen määrä] on aina ollut minulle mahdollisuus ja haaste luoda jotain mitä muut eivät tee tai pysty tekemään. En ikinä käytä enempää kuin kymmentä merkkiä luodessani ASCII:ta. Liiallinen määrä merkkejä olisi häiriötekijä ja harhauttaisi olennaisesta.”³³ (Kuva 10.)

Amiga ASCII on osa laajempaa ilmiötä, jota kutsutaan demoskeneksi. Demoskene on tietokoneharrastajien alakulttuuri, jossa keskiössä on sen kulttuurin artefaktit, *demot*. Demot ovat tietokoneella suoritettavia reaaliaikaisia audiovisuaalisia esityksiä, joita on tehty etenkin 1980-luvun puolivälissä syntyneen demokulttuurin eli demoskenen piirissä³⁴. Amiga-skene on taas demoskenen osakulttuuri, jonka keskiössä

32 — Carlsson & Miller, internet-lähde

33 — Hischer 2015, haastattelu

34 — Reunanen 2013, internet-lähde

on BBS-purkkien käyttöön tehdyt logot ja muut kuvalliset materiaalit sekä tekstitaidetta tekevien taiteilijoiden keskinäinen kilpailu kuvan tekemisen taituruudesta.³⁵

Amiga ASCII -taiteen voidaan nähdä olevan jatkumoa Commodoren aikaisemmalla Commodore 64 -tietokoneella tehdystä PETSCII-taiteesta. PETSCII:llä tarkoitetaan Commodore 64 -koneen kirjainmerkistöä, joka soveltui hyvin tekstitaiteen tekoon. Teknologiaan edistyneempi Amiga kuitenkin syrjäytti Commodore 64:n ja useat PETSCII-taiteilijat siirtyivät käyttämään tekemään tekstitaidetta Amiga-koneilla. Amiga ASCII -taiteen suosio pohjautuu kuitenkin pääosin BBS-purkkien ympärille muodostuneen kulttuurin ja sosiaalisten yhteisöjen tarpeisiin.³⁶ Tästä syystä keskityn lähinnä Amiga ASCII:n käsittelyyn BBS-purkkien aikakaudella, ja jätän käsittelemättä PETSCII-taiteen yhtäläisyydet Amiga ASCII -taiteeseen.

Amiga ASCII:ta tehdään suurimmaksi osaksi PC- tai Mac -tietokoneilla. Ainoa Amiga ASCII -taidetta nykyisin määrittelevä tekijä vaikuttaa olevan kuvan tekemisen tapa Amigan fonttia käyttäen.

2.3.4. AMIGA ASCII:N KULTAKAUSI

BBS-purkillä (Bulletin Board System, sähköinen ilmoitustaulu) tarkoitetaan lankapuhelinverkkoon modeemin välityksellä kytkettyä tietokonetta, johon niiden käyttäjät eli BBS-harrastajat ottivat yhteyden omalla tietokoneellaan. Purkit keskittyivät pääsääntöisesti erilaisiin keskustelualueisiin ja tiedostojen jakamiseen. Monien purkkien ympärille muodostui tiiviitä käyttäjäyhteisöjä ja ne toimivat erilaisten ryhmien kohtaamispaikkoina. Purkkeja voidaankin ajatella monien nykypäivänä Internetistä tuttujen piirteiden, kuten sosiaalisten yhteisöjen esikuvana.³⁷

BBS-purkit saivat alkunsa kun Yhdysvaltalaiset Ward Christensen ja Randy Suess kehittivät vuonna 1978 MODEM-nimisen ohjelman pääasiassa tietokonekerhonsa keskinäistä tiedonvaihtoa varten. Sen avulla kaksi tietokonetta pystyivät kommunikoimaan ja vaihtamaan tiedostoja keskenään. Myöhemmin samana vuonna Christensen ja Suess kehitti-



(Kuva 11.) BBS-purkki Amiga 1200-tietokoneella.

35 — Karaiste 2008, 34

36 — Kiuru 2015, haastattelu

37 — Hirvonen 2010, 11

vät maailman ensimmäisenä BBS-purkkina tunnetun CBBS (*Computer Bulletin Board System*) -nimisen järjestelmän.³⁸

Purkkiin otettiin yhteys lankapuhelinverkkoon yhdistetyllä modeemilla, merkkipohjaista terminaaliohjelmaa käyttäen. Yhdistäminen maksoi saman verran kuin tavallisen puhelun soittaminen. Kansainväliset yhteydet olivat siis mahdollisia, joskin kalliita. Purkkiin soitettuaan käyttäjän tuli ensimmäiseksi kirjautua järjestelmään sisään. Useimmiten purkeissa käytettiin omaa nimeä ja joskus myös nimimerkkiä eli handlea. Lisäksi käyttäjältä kysyttiin rekisteröitymisen yhteydessä nimi- ja osoitetiedot sekä usein myös joitakin tietoliikenneasetuksia.³⁹

Purkeissa navigoitiin näppäinkomentojen avulla eri valikoissa. Erilaisia valikkotasoja oli useita ja ne vaihtelivat yleensä purkin käyttämän ohjelmiston mukaan. Yleensä BBS-purkeista löytyivät ainakin keskustelualueet, tiedostoalueet, yksityisviestit, tiedotukset (bulletins) ja joissakin järjestelmissä oli myös mahdollista pelata tekstipohjaisia pelejä tai keskustella reaaliaikaisesti muiden käyttäjien ja purkin ylläpitäjän kanssa. Purkeissa tiedostojen vaihto oli tärkeässä osassa, sillä lataamalla tiedostoja sai purkkiin käyttöaikaa.⁴⁰

BBS-toiminta pysyi pitkään pienen tietoliikenteestä ja mikrotietokoneista kiinnostuneen joukon sisällä. Se alkoi vähitellen 1980-luvun loppua kohden levitä suurempien käyttäjäjoukkojen tietoisuuteen modeemien nopeuksien kasvaessa. Aluksi keskinäiseen tiedonvälityksen helpottamiseen syntyneestä harrastuksesta alkoi muodostua alakulttuuri. Ikä- ja käyttäjä rakenne alkoivat muuttua ja samalla purkkien käyttötavat monipuolistuivat huomattavasti. 90-luvulla alakulttuuri koostui pääosin 15–20 -vuotiaista nuorista miehistä. Heitä yhdisti kiinnostus tietokoneisiin, sekä niiden luomia mahdollisuuksia kohtaan.⁴¹ BBS-purkit olivat tärkeitä yhteisöllisiä sosiaalisen toiminnan foorumeita. Ne toimivat kaveriporukoiden sekä harrastus- ja alakulttuuriryhmien kohtaamispaikkoina.⁴²

Markkinoilla olleiden ja toistensa kanssa yhteensopimattomien kotimikrojen ansiosta harrastelijat olivat väljästi jakautuneita eri konekohtaisiin käyttäjäryhmiin. Purkkeihin pystyi kirjautumaan millä tahansa koneella, mutta koneiden eri merkistöstandardien takia ne eivät välttämättä näkyneet tai toimineet oikein. Tästä johtuen Amigalle tai MS-DOS-pohjaiselle PC-konelle syntyivät hieman toisistaan poikkeavat käyttäjäkulttuurit, vaikka niiden perusvire oli sama.⁴³

2.3.5. ASCII-TAIDE EHOSTAMAAN BBS-PURKKEJA

Modeemin kautta tapahtuva tiedonsiirto oli hyvin hidasta ja koostui sen takia pääosin pelkästään tekstitiedostoista. Myös purkkeihin yhdistämiseen käytetyt pääteohjelmat toimivat tekstipohjaisten käyttöjärjestelmien alaisuudessa. Tekstipohjaisuutensa takia purkkien käyttöliittymät olivat ulkoasultaan varsin karuja. Käyttöliittymien ehostamiseen ja kuvien tekemiseen oli syntynyt tarve.

Amiga ja PC -pohjaisia purkkeja alettiin ehostamaan ASCII-grafiikalla. Suurin osa purkeista toimi PC-koneilla, jotka eivät olleet yhteen-

38 — Scott 2005, dokumenttielokuva

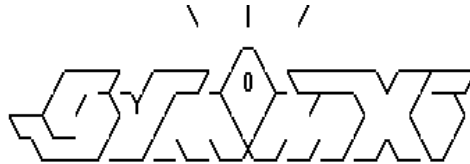
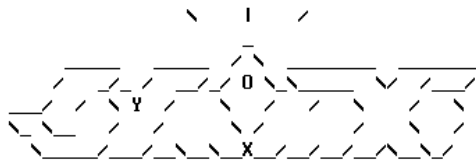
39 — Hirvonen 2010, 22

40 — Hirvonen 2010, 31

41 — Karaiste 2008, 41

42 — Hirvonen 2010, 112

43 — Reunanen 2010, 77



(Kuva 12.) Sama logo IBM PC:n (vasen) ja Amigan (oikea) fonteilla.

sopivia Amigan kanssa (Kuva 12). PC:llä grafiikkaa tehtiin alkuperäisen IBM PC:n laajennettua kirjainmerkistöä ja fonttia käyttäen, jota kutsutaan ANSI-taiteeksi.

ANSI-taide on yksi ASCII-taiteen muoto. Se kuitenkin eroaa huomattavasti muista ASCII-taiteen muodoista, sillä ANSI-taide muodostuu pääosin suorakulmion muotoisista rasteripalkeista ja näyttää enemmän pikseligrafiikalta kuin varsinaiselta tekstitaiteelta. PC-tietokoneiden lukumuisti sisälsi *koodisivu 437*:ksi kutsutun kirjainmerkistön ja fontin. Tämä kirjaimisto sisältää ASCII-standardin mukaiset 128 merkkiä ja sen lisäksi myös joukon graafisia elementtejä varta vasten taulukoiden ja graafien tekoa varten. ANSI-kuvat muodostuvat kuitenkin lähinnä viidestä merkistä, joiden erivahvuiset rasteripinnat mahdollistavat värikenttien ja varjostusten teon 80x25 tekstipohjalle. Värien käyttö oli myös mahdollista päätteenohjausstandardin kuuluvien päätteenohjauskoodien avulla. Tyypillinen ANSI väripaletti koostuu 16 väristä ja 8 taustaväristä, jota myöhemmin laajennettiin 16 väriin ja 16 taustaväriin. Tämä mahdollisti huomattavasti perinteistä ASCII-grafiikkaa näyttävämmät kuvat.⁴⁴

ANSI-grafiikkaa käytettiin alunperin laittomien ohjelmistokopioiden *kräkki-introissa*⁴⁵ ja purkkien sisäänkirjautumissivujen logoissa. Ennen pitkää ANSI-taiteilijat muodostivat kuitenkin ryhmiä ja alkoivat julkaista kuukausittaisia ANSI-taidetta sisältäviä paketteja. Toiminta oli tavallisesti järjestäytynyttä, ja ryhmien keskinäinen kilpailu nousi tärkeäksi harrastuksen intensiivisyyden ylläpitäjäksi.

ANSI-taiteesta ja siihen liittyvästä kulttuurista on kirjoitettu muutamia laajoja tutkimuksia ja kirjallisuutta, joten jätän sen syvällisemmän käsittelemisen pois tästä tutkielmasta.

Amiga ASCII:ta tehtiin pitkälti BBS-purkkeihin liittyvien sovellusten käyttötarpeisiin. BBS-purkkien ylläpitäjät tarvitsivat käyttöönsä hienoja sisäänkirjautumissivuja sekä purkin eri alueiden ehostamista ASCII-taiteella käyttöliittymän parantamiseksi.

1990-luvun alussa Amiga ASCII -taidetta tekevät ryhmät ja henkilöt alkoivat julkaisemaan materiaalejaan collyina eli logokokoelmina. Tämän konvention voidaan nähdä tulleen ANSI-taiteen puolelta, missä ryhmät julkaisivat tuotoksiaan taidepaketeissa. Amiga ASCII -collyt olivat kuitenkin yksittäisiä tekstitiedostoja, jotka sisälsivät kaiken materiaalin. ANSI-taidepaketit olivat taas kokoelmia erillisiä tiedostoja.

Nykyään BBS-purkeilla ei ole käytännön merkitystä, vaan ne ovat olemassa suurimmaksi osaksi pelkän nostalgian takia. Ne voivat olla myös statuskysymys ryhmille ja tapa kuluttaa aikaa. Internetin eri sivustot ovat kuitenkin syrjäyttäneet purkit collyjen julkaisukanavana.⁴⁶

44 — Hargadon 2011, 100

45 — Kräkki-intro on kopiosuojauksesta murretun tietokoneohjelman tervetulo-näkymä, joka sisältää viestejä muille hakkeriryhmille.

46 — Kiuru 2015, haastattelu

Colly eli collection on tekstitiedosto, joka sisältää kokoelman yhden tai useamman taiteilijan tekemiä Amiga ASCII -teoksia. Collyjen päätarcoitus on esitellä ASCII-taiteilijan uusimpia tuotoksia yhteen koottuna.

Colly termi juontaa juurensa Amiga ASCII -ryhmä ART:in vuonna 1992 julkaistusta logokokoelmasta nimeltä *Collection volume 1*⁴⁷, jonka jälkeen siitä muodostui koko alakulttuurin sisäinen käytäntö. Collyt olivat Amiga ASCII -taiteen pääasiallinen julkaisumuoto ja on säilynyt sellaisena näihin päiviin asti.

Amiga ASCII:ta käytettiin harvoin perinteisen, esittävän taiteen tekoon. Esittäviä kuvia saatettiin käyttää kuitenkin collyissa kuvituskuvin. Collyjen pääasiallinen sisältö olivat typografiset logot. Ne tehtiin yleensä maksimissaan 80x25 kokoon, sillä purkkien yhdistämiseen käytettävät terminaaliohjelmat olivat tämän kokoisia. Logot olivat pituudeltaan yleensä 7–12 kirjaimisia, riippuen logon kirjaintyyppin leveydestä. Logon kirjaimia muokattiin usein käytettävän sanan pituuden ja käyttötarkoituksen mukaan. Samaa logon tyyliä voitiin soveltaa eripituisiin sanoihin. Nelikirjaimisiakin logoja saatettiin venyttää 80 solun pituiseksi mukautumaan sen käyttötarkoitusta varten purkeissa. Usein logon ympärille tehtiin ornamentteja tai teksturointia kehystämään itse logoa.⁴⁸

Osa collyista olivat kokoelmia taiteilijan tekemistä sekalaista logoista, mainoksista ja muusta purkeissa käytettävästä materiaalista. Suuri osa collyista kuitenkin esittelivät taiteilijan kehittämää uutta typografista tyyliä tehdä logoja. Collyja saatettiin myös tehdä yhteistyössä jonkun toisen taiteilijan kanssa. Silloin kummatkin taiteilijat tekivät oman versionsa tietystä sanasta, ja sanan tilaaja sai valita kumpaa käytti.⁴⁹ Collyt olivat usein tuhansia rivejä pitkiä.

Collyja julkaisevat taiteilijat kilpailivat muiden taiteilijoiden kesken hienoimmasta collysta. Hienon collyn tehnyt henkilö tai ryhmä sai arvostusta ja statusta alakulttuurin jäsenten keskuudessa. Laadukkaiden ASCII-kuvien tekijät myöskin saattoivat yletä ryhmän sisäisessä hierarkiassa tai saada kutsuja muihin yleensä arvostetumpiin ryhmiin. Kuten muissa tietokoneharrastajien alakulttuureissa, ryhmien ja sen jäsenten keskinäinen kilpailu oli tärkeä tekijä motivoimaan ryhmiä julkaisemaan ja ylläpitämään kokoelmien laatua.

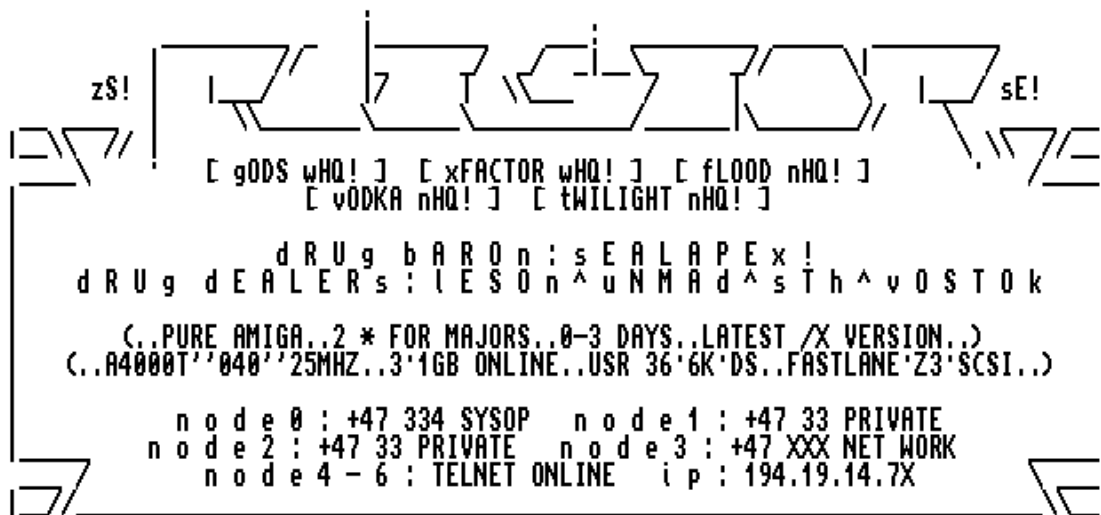
Colly koostuu perinteisesti seuraavista elementeistä:

- A. Ryhmän oman purkin mainoksesta
- B. Collyn otsikosta, tekijän logosta ja ryhmän logosta
- C. Sisällysluettelosta (*index*)
- D. Johdannosta / tekijän kommenteista
- E. Itse kokoelman sisällöstä, eli ASCII-logoista, purkkien mainoksista ja file_id.diz-tiedostoista
- F. Tekijätiedoista (*credits*)
- G. Tervehdyksistä (*greetings / greets*)
- H. Kunnianosoituksista (*respects*)

47 — Linkki: [asciiaarena.com](http://www.asciiaarena.com) < http://www.asciiaarena.com/info_release.php?filename=YXJ0MDEudHh0 >

48 — Kiuru 2015, haastattelu

49 — Kiuru 2015, haastattelu



(Kuva 13.) Nimimerkillä Zeus toimivan suomalaisen Amiga ASCII-taiteilijan BBS-purkkimainos collystä *zeitgeist|moving|on* 10.05.2014

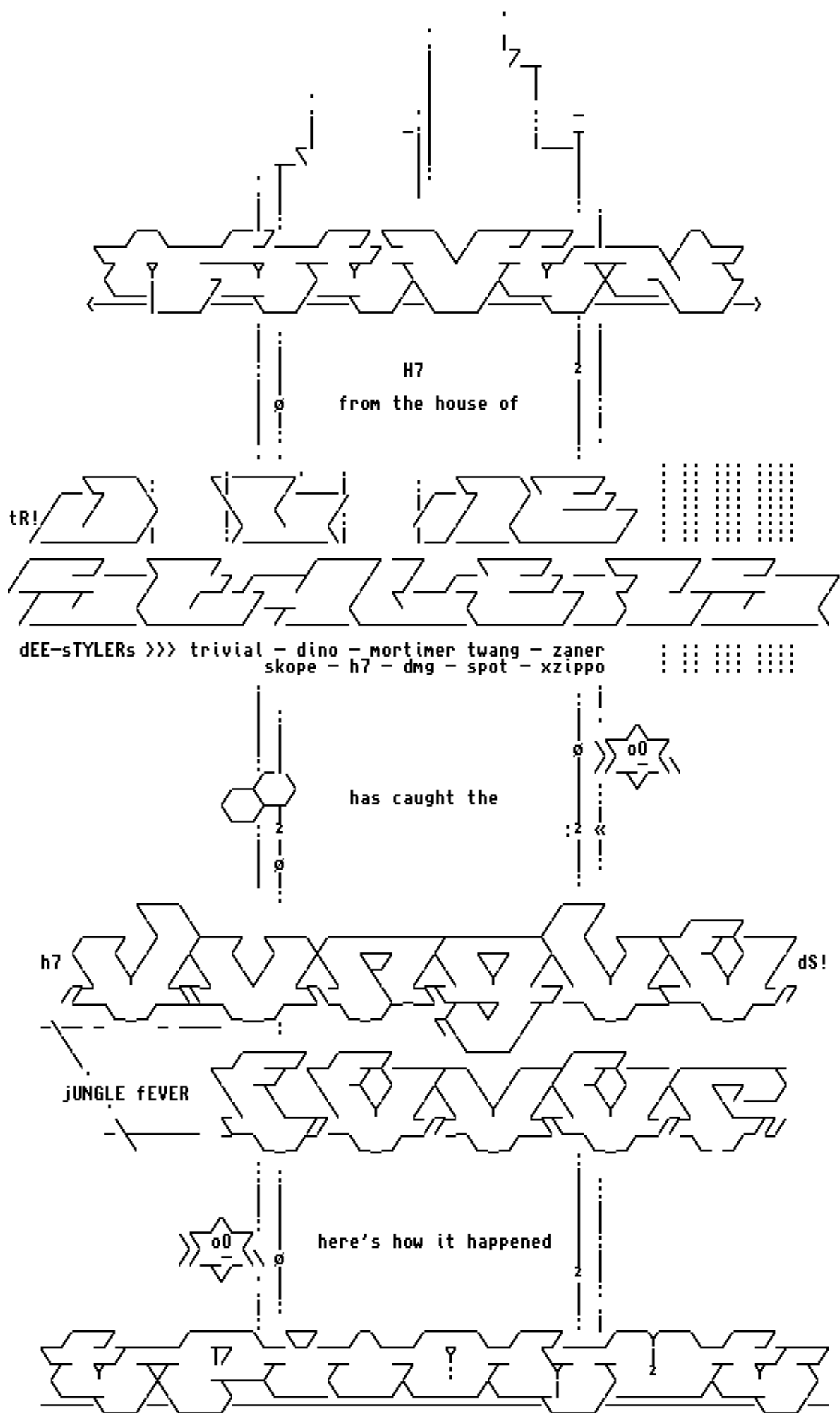


epilogue

well there's really not much to it, other than that I went to this street-food festival in Helsinki last weekend and apparently caught a flu. got three days worth of sick leave from the doc on monday and have been spending my time at home coughing and sneezing. other than that, I've been drawing a lot of ascii which of some you'll find here. also my first solo colly in maybe more than 10 years.

stop by at IRCnet's #aSCII to say hello when you have the chance. there're still some of us alive out there.

(Kuva 14.) Suomalaisen Amiga ASCII-taiteilijan Antti "h7" Kiurun johdanto *Jungle Fever* -collyyn.



(Kuva 15.) Suomalaisen Amiga ASCII-taiteilijan Antti "h7" Kiurun otsikointi collystä *Jungle Fever*

A. Collyt yleensä alkavat joko oman BBS-purkin mainoksella tai otsikolla. Purkin mainos promoaa ryhmän omaa päämajaksi (headquarter) kutsuttua purkkia. Päämaja toimii ryhmän ensisijaisena julkaisukanavana uusille collyille, paikkana johon ryhmän tekemät produktiot tulevat nopeiten.⁵⁰

Mainoksessa purkin nimi on tehty ASCII-kuvana ja sen ympärille on lueteltuna tietoja purkista. Tiedoista tulee ilmi yleensä ainakin minkä ryhmien päämajana se toimii, purkin ylläpitäjien nimet, tiedot teknisistä ominaisuuksista ja purkin sovelluksista, sekä yhdistämiseen käytettävät osoitteet. BBS-purkin mainosta käyttävät vain ne, joilla on käytössään toimiva purkki. (Kuva 13.)

BBS-purkkien mainoksia tehtiin myös muille kuin oman ryhmän purkeille. Näitä mainoksia voitiin levittää toisissa purkeissa mainoksille varatuilla keskustelualueilla. Mitä hienompi mainos oli ja mitä tunnetumpi taiteilija sen oli tehnyt, sitä enemmän se veti ihmisiä vierailemaan mainostetulla purkilla.⁵¹

B. Collyjen alussa on pääsääntöisesti otsikko. Otsikossa voi lukea collyn tekijän nimi, sen ryhmän nimi mihin tekijä kuuluu, sekä kokoelman nimi. Otsikko on tärkeä, sillä se ilmentää kokoelman teemaa ja tyyliä ja antaa esimakua tulevasta. Se toimii johdatuksena seuraaville osioille. (Kuva 15.)

C. Sisällysluettelossa listataan kokoelman sisältävät ASCII-kuvat numerojärjestyksessä. Listassa nimet ovat kirjoitettu tavallisesti. Sisällysluetteloita käytetään varsinkin pitkissä collyissa, joissa saattaa olla jopa satoja eri tahoille tehtyjä logoja ja muita ASCII-kuvia.

D. Collyt sisältävät myös usein pienen johdannon, jossa tekijä kirjoittaa kokoelman synnystä tai teemasta, omasta elämästään tai kuumisistaan tai muusta alakulttuuriin liittyvistä asioista. Tällä tavalla tekijä voi kertoa collynsä lähtökohdista, ilmaista piirtämiseen liittyviä ajatuksiaan tai vahvistaa omaa asemaansa Amiga ASCII:n tekijänä. (Kuva 14.)

E. Collyjen pääsisältö muodostuu muille tehdyistä ASCII-logoista, BBS-purkkien mainoksista ja file_id.diz-tekstitiedostoista.

Nämä ovat tulleet yleensä pyyntöinä muilta alakulttuurin jäseniltä. Esimerkiksi, jonkun BBS-purkin ylläpitäjä saattaa pyytää Amiga ASCII-taiteilijaa tekemään hänen purkkiinsa kirjautumissivun logon. Silloin collyn tekijä voi käyttää kehittämänsä uutta tyyliä tehdäkseen logokonaisuuden purkin ylläpitäjän käytettäväksi. ASCII-logot tulivat siis usein johonkin käyttöön. ASCII-logoja saattoi pyytää kuka tahansa, yksityishenkilöt tai ryhmät.

FILE_ID.DIZ on ASCII-tekstitiedosto, joka sisältää lyhyen kuvauksen arkistotiedoston sisällöstä. Useat purkit antoivat käyttäjien ladata omia tiedostojaan muiden käyttäjien ladattavaksi. Purkkien ylläpitäjät saattoivat vaatia tiedoston lataajaa toimittamaan tiedoston lisäksi myös kuvauksen lataamastaan sisällöstä. Yhtenäistämään kuvauksia, arkistotiedostoihin lisättiin file_id.diz-tiedosto antamaan selkeä kuvaus ladattavan tiedoston sisällöstä. Tekstitiedoston piti sisältää vähintään ohjelman nimi, versionumero ja kuvaus ladattavasta tiedostosta. Perin-

50 — Kiuru 2015, haastattelu

51 — Hirvonen 2010, 23



(Kuva 16.) FILE_ID.DIZ tiedosto nuancE:lle collysta *zeitgeist|moving|on*. Yläpalkki toimii erottimena ja kertoo logon numeron, selkokielisen nimen ja käyttötarkoituksen (FILE_ID.DIZ), sekä kokoelman nimen. Logon ympärillä olevat numerot ja väliä kuvaavat merkit eivät kuulu itse logoon vaan kertovat rivi ja merkkimäärän. Tässä FILE_ID.DIZ-logossa logon pyytäjän nimi on tyylitelty. Sen alapuolelle on jätetty täytetekstiä ulkoasun testaamista varten, kun mitään oikeata sisältöä ei vielä ole. Alakulmasta löytyy tekijän nimimerkin lyhenne zS! eli Zeus.

teisesti FILE_ID.DIZ sai olla 10 riviä pitkä, joista jokaisella rivillä saa olla maksimissaan 45 merkkiä.⁵²

Amiga ASCII -taiteilijat alkoivat kuitenkin käyttää tätä tiedostoa omiin tarpeisiinsa, usein kuvakkeeksi collylle. Tällöin FILE_ID.DIZ sisältää collyn nimen, tekijän ja joitain julkaisutietoja. Kuvakkeen tarkoitus on olla mahdollisimman hieno, jotta se kiinnittäisi muiden huomion, sillä se toimii esikatseluna itse collylle.

Eri logot jaetaan erottimella. Erotin toimii myös jäsentämään sisältöä ja auttamaan navigoinnissa. Erottimessa lukee yleensä logon numero, joka täsmää sisällysluettelon kanssa, collyn nimi, logon nimi ja/tai logon pyytäjän nimi. Koska logot ovat usein vaikealukuisia, erottimessa logon teksti kirjoitetaan usein selkolukuisena.

Amiga ASCII -logoissa on liitettyä aina myös oman nimimerkin lyhenne, ilmaisemaan tekijää ja tekijänoikeutta. Pahin rikkomus on varastaa toisen tyyli tai logo ja väittää sitä omatekemäksi. Jos tästä jäi kiinni, saattoi rangaistuksena olla alakulttuurin ulkopuolelle jättäminen.⁵³

F. Creditsit eli tekijätiedot toimivat lopputeksteinä collylle. Siinä listataan tekijän nimi (tai nimet), sekä mahdolliset vierasesiintymiset, eli mikäli joku toinen Amiga ASCII -taiteilija on osallistunut collyn tekoon. Tekijätiedoissa kerrotaan usein ilmestymispäivämäärä, tiedoston koko, tiedoston nimi, käytetty fontti ja tekstieditori tai muita teknisiä tietoja. Usein tekijätiedoissa kerrotaan myös mitä musiikkia tekijä on kuunnellut tehdessään collya.

G. Greetseissä eli tervehdyksissä listataan tekijän henkilökohtaiset tutut.

H. Respectseissä, eli kunnianosoituksissa listataan tekijän ihailemat ja arvostamat Amiga ASCII -taiteilijat, joita ei kuitenkaan välttämättä tunneta henkilökohtaisesti.

Tervehdykset, kunnianosoitukset olivat aikoinaan tärkeitä näkyvyyden kasvattamiseksi. ASCII-chartseiksi kutsutuissa listauksissa Amiga ASCII -taiteilijoita sijoitettiin suosiojärjestykseen erilaisilla mittareilla. Amiga ASCII -taiteilijoita pystyi äänestämään julkisesti, tai collyissa

52 — Holler 1994, internet-lähde

53 — Hargadon 2011, 163

olleet tervehdykset ja kunnianosoitukset laskettiin yhteen, joka mittasi ASCII-taiteilijan suosiota. Eniten tervehdyksiä ja kunnianosoituksia muilta taiteilijoilta saaneet olivat listan kärjessä, mikä puolestaan kasvatti heidän suosiotaan ja collyjen näkyvyyttä. Listauksissa laskettiin myös sitä, kenelle muut taiteilijat olivat tehneet logoja. Tämä osaltaan motivoi suunnittelemaan logoja muille ASCII-taiteilijoille.⁵⁴

Amiga ASCII -collyjen suurin arkistosivusto asciiarena.com⁵⁵ listaa 780:lta eri taiteilijalta noin 4000 collyä vuosilta 1992–2015. Niistä suurin osa on julkaistu ennen vuotta 2000. Vaikka Amiga ASCII:ta voidaan pitää marginaalisena alakulttuurina, teosten ja taiteilijoiden lukumäärä kertoo suhteellisen mittavasta ilmiöstä.

3. PRODUKTIO-OSA

3.1. LÄHTÖKOHTANI ASCII-TAITEEN TEKEMISEEN

En ole ehtinyt näkemään BBS:ien ja ASCII-taiteen kulta-aikoja tai kuulumaan ASCII-taiteeseen liittyvään alakulttuuriin, koska alakulttuuri oli jo lopahtanut siinä vaiheessa kun itse aloitin tietokoneharrastuksen 2000-luvun alussa. Muistan kuitenkin minkälainen internet oli 90-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa. Se oli minulle maaginen ja mystinen paikka, jossa silloin tällöin saattoi törmätä näihin outoihin kuviin, jotka muodostuvat pelkistä kirjainmerkeistä. Niitä saattoi nähdä internetistä ladattujen tiedostojen tekstipohjaisissa info-tiedostoissa, keskustelupalstojen kommentteissa tai piilotettuina nettisivun lähdekoodiin. Nämä kuvat kiehtoivat minua, ja noin kymmenen vanhana halusin itsekin taitaa tämän kuvan teon taidon: hitaasti, kirjain kerralla, näpyttelin kuvan levyjä soittavasta DJ:stä. Tekniikka oli sen verran haastava ja aikaa vievä, että kokeilu jäi kertaluontoiseksi.

Vuoden 2014 tammikuussa löysin internetistä hollantilaisen elektronista musiikkia tuottavan artistin Danny “Legowelt” Wolfersin tekemän web-pohjaisen harrastelehden, *OrDeR Of ThE ShAdOw Wolf*, kyberzininen. Internet tuntui hetken ajan taas maagiselta ja mystiseltä paikalta, kun luin vihreällä tasalevyisellä fontilla mustalle pohjalle ladottua tekstiä, jonka otsikot ja kuvat olivat tehty ASCII-kuvina.

Legowelt aloittaa kyberzininen näillä sanoilla: “Tervetuloa ensimmäiseen ORDER OF THE SHADOW WOLF -numeroon, kyberzineen alkuperäisessä tekstimuodossa. Tältä e-zinet näyttivät ennen internetin aamunkoittoa 1980- ja 1990-luvuilla. Niitä jaettiin BBS:ien kautta [...]. Ihmiset latasivat e-zinejä 300 bitin siirtonopeuksisella modeemeilla lukien niitä myöhään yöllä monokromaattisilla vihreillä näytöillä. Vaikea kuvitella nyt, mutta silloin se tuntui maailman jännittävämmältä asialta, olla hakkeriromantiikan mystiikan ympäröimä kyberpunkpioneeri. Se oli aikaa, jolloin äitisi tai typerä serkkusikaan eivät olleet vielä internetissä, ja vielä kovempi juttu... olit varmaan ainoa ihminen koko kaupungissa tai naapurustossa joka oli kirjautuneena kyberavaruuteen!”⁵⁶

Halusin perehtyä tähän obskuuriin alakulttuuriin ja kuvan tekemisen tapaan. Se tuntui kiehtovalta. En myöskään mielestäni ole kovin taitava kuvittamaan, suunnittelemaan logoja tai muutenkaan tuottamaan visuaalista materiaalia. Halusin parantaa luovaa ilmaisuani. Kokeiltuani

54 — Kiuru 2015, haastattelu

55 — <http://www.asciiarena.com/>

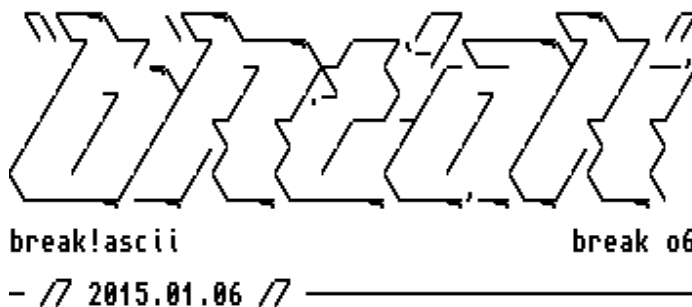
56 — Wolfers 2014, internet-lähde

ensimmäisen ASCII-kuvan piirtämistä huomasin, että logojen ja kuvien tekeminen ASCII:n asettamilla rajoituksilla on melko vapauttavaa. ASCII-merkistön rajallisuus pakottaa luovuuteen ja käyttämään sitä vahvuutena kuvien tekemiselle. Ilmaisukeinon primitiivisyys tuntui oikealta metodilta lähteä kehittämään omaa ilmaisua.

Näin asetin itselleni tavoitteet ennen urakkaan ryhtymistä: ”Aion kokeilla erilaisia tyylejä ja tekniikoita piirtää ASCII:lla logoja. Aion käyttää logoni tekstinä ainakin aluksi sanaa ”GRMMXI”, joka tarkoittaa ystäviäni/luokkakavereitani/taiteellista yhteisöä jolle, ja johon, teen näitä logoja. Tämä pitää minut motivoituneena. Kokeiluilla pyrin havainnoimaan muotoja, typografiaa, logoja ja tekstuureita uudella tavalla ja täten kehittämään graafisena suunnittelijana. En ole aikaisemmin myöskään hirveästi tehnyt logoja, joten toivon tämän työtavan tuovan uusia näkökulmia logosuunnitteluun.”

3.1.1. OIKEAN MENETELMÄN LÖYTÄMINEN

Teen töitä web-suunnittelijana, joten lähdin työstämään ensimmäisiä kokeiluja parhaiten tuntemallani tekstinmuokkaustyökalulla: koodieditorilla. Huomasin kuitenkin pian, että en pystynyt tuottamaan koodieditorin oletusfontilla odotuksiani vastaavia tuloksia: kirjainmerkit eivät sopineet hyvin yhteen. Halusin tietää, miten ASCII-taidetta oikeasti tehdään.



(Kuva 17.) *Break*-ryhmän yhteisjulkaisun FILE_ID.DIZ-tiedosto.

ASCII-taiteeseen tutustuessani en vielä tiennyt Amiga ASCII:n olemassaolosta. Löysin ASCII- ja ANSI-taidetta arkistoivalta *sixteencolors.net*⁵⁷ sivustolta *Break*-ryhmän logon (Kuva 17). En ollut aikaisemmin nähnyt tämän tyylistä ASCII-grafiikkaa, jossa linjat yhdistyvät melkein saumattomasti toisiinsa. Halusin tehdä opinnäytetyöni tällä tekniikalla ja aloin ottamaan selvää tämän tyylin teknisistä ominaisuuksista.

Etsinnöissäni löysin Amiga ASCII -collyja arkistoivan sivuston *asciiarena.com*. Se on kattavin Amiga ASCII:ta arkistoiva sivusto ja toimii nykyään monille myös pääasiallisena julkaisukanavana uusille Amiga ASCII -tuotoksille. Sivusto on täynnä toinen toistaan hienompia Amiga ASCII -collyja ja sivuston selaaminen ja muiden töihin tutustuminen toimi suurena inspiraation lähteenä koko projektin ajan. Päätin, että haluan julkaista projektini tällä sivustolla alkuperäisessä colly-muodossa.

Asensin koneelleni TTF-formaatissa löytämäni Amigan alkuperäiset

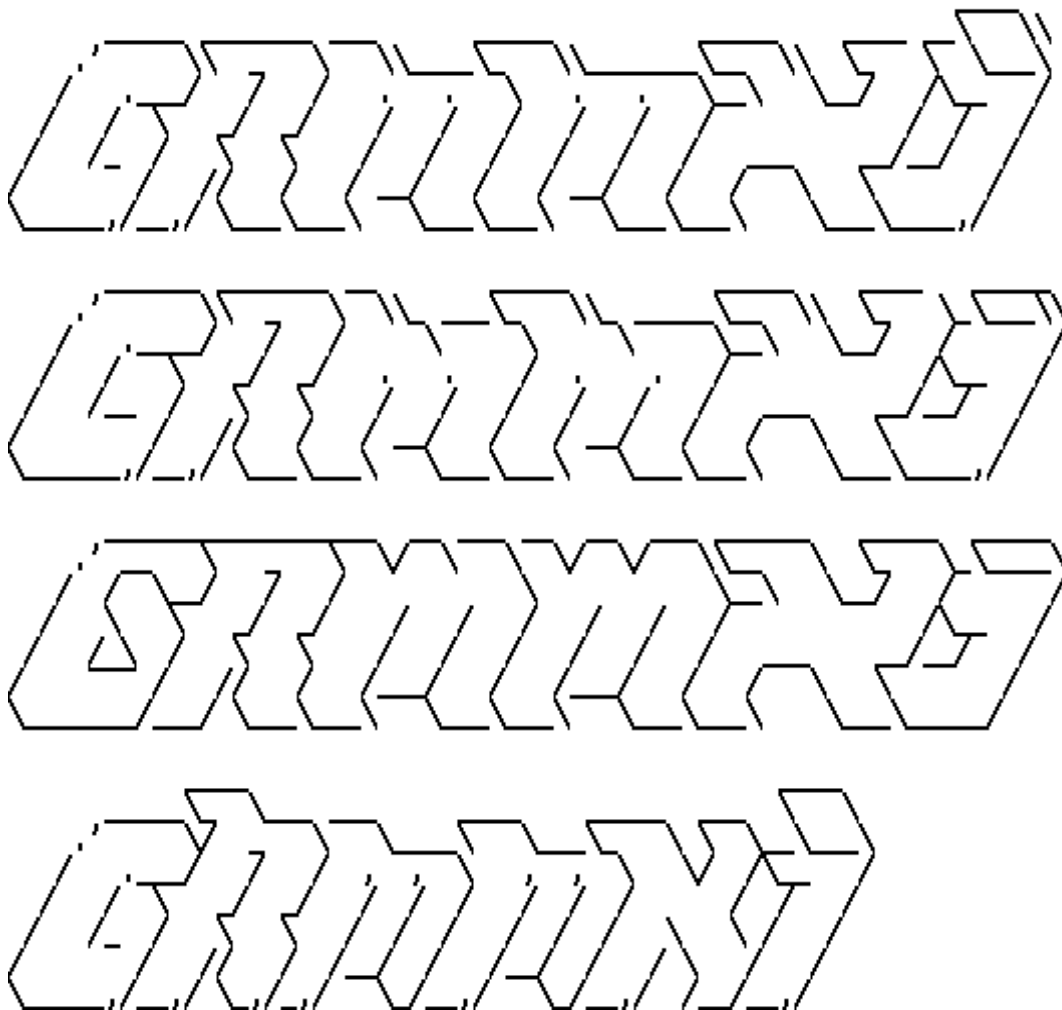
57 — Linkki: *Sixteencolors.net* < <http://sixteencolors.net/> >

```

      :      ,y      .
      d;      o&      t
      -rA,      /6K:      2,      `
      ,871;      dz V\      Xb      ?
      _=;soOP'      d' P/      ;47 `LD      d@;      &\ `h,      ;
      .=:KL; 4Kp      f7 (D      :R'      )Y;      fM7      XAx      G.      _d
      '      ?#DP,      4Wl      \M      7z      ,6G'      4Yb      f'Hj;      '9.      _4'      @
      4*'o.      'Veb,      )#%;      lX      dz      -GH'      ,d7 W      4'      MO      ,=X7'
      :@L      Wx      UX'      Øv4/      68v      ,YV      f;.9'      47      .G'"W      4//RD7
      -VW.      AY'\.      &%      .8d-      WP      `Xf/'      17      /P      .4*      V,      7P'
      ^LM      `      &      S;      ,K'      f      ,sP v;      '      (g'P*~      `Y.      Av
      `YWa.      _      ,/;      D-      9      ,o'      ~,      ,P'Q,      'f,      ,MP'
      *zQWMAP*      P'      *      S      '      -=:Cd9'

```

(Kuva 18.) Ensimmäinen ASCII-kokeiluni. Läheltä katsottuna edellä oleva näyttää pelkältä kasalta satunnaisia kirjaimia ja merkkejä. Siristämällä silmiä voi kuitenkin huomata, että siinä lukee *GRM-MXI*. Jokaisella merkillä on oma tekstuurinsa, kontrastinsa ja muotonsa, jotka vierekkäin ladottuna pelkistyvät isommaksi yhtenäiseksi muodoksi tai pinnaksi. Opin myöhemmin, että tätä kutsutaan täytetyksi ASCII:ksi, joka oli yleinen ASCII:n tekotapa PC-koneilla.



(Kuva 19.) Logovariaatioita. Ensimmäisiä logoharjoituksiani, joissa kokeilin erilaisia variaatioita helppolukuisesta logosta.

fontit⁵⁸, minkä myötä pystyin aloittamaan Amiga ASCII -kuvien teon ja tutustumaan enemmän ASCII-kuvien tekomenetelmään. Asetin tekstieditorini käyttäjäasetuksiin Amigan Topaz-fontin, madalsin rivikorkeutta ja muutin värit mustavalkoisiksi. Näin sain aikaan halutun näköisiä tuloksia.

3.2. PRODUKTION TEKEMINEN

3.2.1. KUVAUS AMIGA ASCII-KUVIEN TEKEMISESTÄ

Käsin jokaisen merkin näppäileminen vaati ehdotonta keskittymistä, mutta samalla leikkaa-liimaa-tekniikan avulla uusien muotojen ja ideoiden kokeileminen sujui helposti ja vaivattomasti. Tämä prosessi mahdollisti työn jatkuvan arvioinnin. Samasta logosta pystyi tekemään useita erilaisia variaatioita.

Logojen tekeminen alkoi tuntua kuitenkin vaikealta ja jäykältä. Vertasin omia logojani muiden tekemiin logoihin, ja minusta tuntui, etten onnistuisi luomaan omaperäistä mutta tyylikästä logotyyppiä. Kokeilin ASCII-logojen luonnostelua piirustusvihkoon, mutta sekin tuntui turhauttavalta, sillä esimerkiksi kaarevia muotoja on hankala elei mahdoton tehdä Amiga ASCII:lla. Oli parempi luonnostella suoraan tekstieditorilla ja antaa kirjainmerkkien asettamien rajoitteiden muokata muotojen muodostumista.

Tästä syystä halusin irrotella ja tehdä Amiga ASCII:n konventioista poikkeavia kuvia ja logoja. Ymmärsin myös, että minun ei tarvitse seurata aikaisempien ASCII-taiteilijoiden jalanjalkia, enkä siksi tehnyt selkeitä linjauksia sisällön suhteen. Päätin etukäteen ainoastaan, että kokeilen erilaisia menetelmiä ja katson, mikä tuntuu itsestäni hyvältä ja inspiroivimmalta. Tämän vuoksi kuva-aiheilla ei ole selkeää yhtenäistä linjaa, vaan lopputulos koostuu erilaisista kokeiluista.

Kokeilin ekspressiivisempää muotokieltä tekemällä logoja, jotka koostuivat terävistä kulmista ja suorista viivoista yhdistettynä kiemurteleviin muotoihin sulkumerkkien avulla. Sulkumerkkien käyttö vaikutti potentiaaliselta, sillä en ollut nähnyt monien käyttävän sulkumerkkejä omissa logoissaan. Haastoin itseni ja tein sulkumerkkien avulla alaspäin valuvan “limatyylisen” logon, joka onnistui mielestäni hyvin.

Erääseen logokokeiluun lisäsin silmät ja suun tehden kirjaimista hauskan näköisiä hahmoja. Tämä innoitti minua kokeilemaan ihmis-hahmojen luomista. Amiga ASCII:n kirjainmerkistön erikoismerkkien avulla pystyin luomaan eri perspektiivissä olevia kasvoja. Kasvojen piirteistä helpoimmat olivat silmät, joita tein erilaisilla “hatukkailla” a-, o- ja u-kirjaimilla. Suun tekeminen oli kuitenkin hankalaa, sillä monikaan Amiga ASCII:n kirjainmerkki ei ole diagonaalisti kallistuva. Äärimmäisen hankalaksi muodostui myös käsien ja jalkojen piirtäminen niissä olevien pyöreiden muotojen takia.

Tämä kuva-aihe tuntui kuitenkin minusta hauskimmalta ja innostavimmalta. Tunsin olevani luovimmillani hahmoja tehdessäni. Esittävät kuvat eivät haastattamani Michael Hischerin mukaan olleet aikoinaan kovin arvostettuja, mutta nykyään niihin suhtaudutaan positiivisesti⁵⁹, mikä motivoi minua jatkamaan hahmojen piirtämistä.

Innostukseni kuvien tekemistä kohtaan koki ylä- ja alamäkiä. Tavoitteenani oli aluksi piirtää vähintään yksi ASCII-kuva päivässä, ja

58 — Linkki: *Trueschool.se* < <http://trueschool.se/> >

59 — Hischer 2015, haastattelu

niin teinkin projektin alkuvaiheessa. Logojen tekeminen tuntui kuitenkin vaikealta ja turhauduin piirtämiseeni. Tyytyväisyyden tunnetta oli vaikea tavoittaa. Lisäksi aiheeseen perehtyminen ja siitä kirjoittaminen vei suuren osan energiastani. Tutkielman kirjoittaminen oli alusta loppuun asti vaivalloista, sillä huomasin heti alkuvaiheessa valinneeni lähes tutkimattoman aihealueen. Amiga ASCII on aiheena kuitenkin äärimmäisen mielenkiintoinen, mikä auttoi jaksamaan opinnäytetyön tekemisessä.

3.2.2. COLLYN TEKO

Loppujen lopuksi tein yli 50 erilaista logo- ja hahmokokeilua. Luulin määrän olevan liian pieni kunnollisen lopputuotteen aikaansaamiseksi, mutta collya tehdessä huomasin sen silti riittävän.

Viimeistelin tekemäni ASCII-kuvat ja rakensin collyn PabloDraw-ohjelman avulla. PabloDraw⁶⁰ on ASCII/ANSI-editori nykyaikaisille käyttöjärjestelmille. Se on tarkoitettu nimenomaan ASCII-taiteen tekoon ja sisältää Amiga:n alkuperäisen Topaz-fontin ja palsta-asetukset. Collya varten minulla ei ollut mitään selkeää ideaa, vaan toin erilliset kuvakokeiluni ohjelmaan ja aloin rakentamaan niistä sopivia kokonaisuuksia.

Palaset loksahdivat paikoilleen kuin itsestään. Collyn alkuun tein unimaiseman, joka jatkuu sarjakuvamaisesti henkilön pohtiessa opinnäytetyön tekoa, mikä tuo metatason collyy. Unimaiseman sisältä paljastuu collyn otsikko, *innocence*, jonka valitsin nimeksi kuvaamaan ensinnäkin tekijyyteni lapsellisen viatonta lähtökohtaa uutena ASCII-taiteilijana, mutta myös syyttömyyttä taustastani johtuvan epäkonventionaalisen collyn tekemiseen.

Tämän jälkeen colly jatkuu erilaisilla tyyleillä ja kokeiluilla jotka nivoutuvat yhteen epämääräisesti. Alkuperäiset ASCII-kuvani loivat pohjan collylle mutta jouduin tekemään vielä ison työn taustojen, koristeiden ja yksityiskohtien lisäämisessä.

Lopputuloksesta tuli mielestäni mielenkiintoinen, ja olen siihen tyytyväinen. Collystä tuli huomattavan kuvitusmainen, mikä poikkeaa Amiga ASCII-collyjen perinteistä. Tämä on mielestäni kuitenkin positiivinen seikka, sillä kokonaisuus säilyy yhtenäisenä ja kiinnostavana.

3.2.3. FYYSINEN LOPPUTUOTE

Collyja katsellaan normaalisti tietokoneen ruudulta, mutta halusin saada produktioni myös fyysiseen muotoon. Tämä vaikutti haastavalta tehtävältä, sillä collyt ovat yleensä jatkuvia, monen sivun mittaisia kokonaisuuksia, joita on mahdoton esittää järkevästi esimerkiksi kirjan sivuilla.

Sain idean printata Amiga ASCII-kuvani matriisikirjoittimella. Sillä pystyy tulostamaan katkeamattomalle jatkolomakepaperille, mikä nykytulostimilla ei ole mahdollista. Jatkolomake on yhtämittainen jana paperia, joka on perforoitu tasaisin välein. Matriisikirjoittimet olivat yleisiä 80- ja 90-luvuilla ennen kunnollisten mustesuihku- ja lasertulostinten tuloa markkinoille. Matriisitulostimella grafiikka tulostetaan pisteinä lyömällä neuloja mustaa värinauhaa vasten paperiin. Tämä sopi käyttötarkoitukseeni täydellisesti, sillä kuvani ovat mustavalkoisia ja tulisivat kokonaisuudessaan kattamaan useamman vertikaalisen a4-sivun

60 — Linkki: *PabloDraw* < <http://picoe.ca/products/pablodraw/> >

verran. Koska laite oli suosittu samoihin aikoihin kun Amiga ASCII:ta tehtiin eniten, se toimi myös sopivasti historiallisena viittauksena.

En kuitenkaan omista kyseistä laitetta, eikä Facebookissa kyselyn mukaan kukaan tuttavistanikaan. Laite näytti olevan vanhentunutta teknologiaa, jota kenelläkään ei ole. En kuitenkaan luovuttanut vaan etsin Fonectan hakupalvelusta hakusanalla “matriisikirjoitin”. Hakusana toi vain yhden tuloksen: tulostimia valmistavan OKI Finland -yrityksen. Lähetin heille sähköpostin tiedustellen tahoja joilta voisi kysyä matriisikirjoitinta lainaan. Onnekseni ja yllätyksekseni heillä oli omasta takaa lainata kirjoitin, jonka sain kuukaudeksi lainaan.

Onneni muuttui kun kokeillessani printterin ominaisuuksia huomasin, ettei kirjoittimella olekaan mahdollista tulostaa täysin jatkuvaa kuvaa. Produktioni tulosteesta tuli yli 5 metriä pitkä, ja kirjoitin jätti siihen noin 30 sentin välein sentin kokoisen marginaalin. Tämä johtuu kirjoittimen ajureista, joita ei ole tarkoitettu pitkien pätkien tulostamiseen, vaikka periaatteessa se olisikin mahdollista. En antanut tämän kuitenkaan lannistaa itseäni, sillä produktion idea välittyy tästä huolimatta.



(Kuva 22.) Collyn printtaamista matriisikirjoittimella.

Projektin tavoitteena oli tutustua Amiga ASCII-kulttuuriin, oppia havainnoimaan muotoja, typografiaa ja tekstuureja sekä logojen tekemistä uudella tavalla ja täten kehittää luovaa ilmaisuani ja saada siitä eväitä graafiseen suunnitteluun.

Amiga ASCII muistuttaa huomattavasti graafista suunnittelua. Sitä käytetään ehostamaan käyttöliittymiä, sen avulla tehdään logoja toimeksiantajille, ja typografinen muotoilu on sen keskiössä. En silti koe saaneeni projektista juuri mitään käytännön hyötyä graafisena suunnittelijana. Amiga ASCII:n tekomenetelmä on täysin omanlaisensa, eikä sillä ole käytännön yhteyttä tähän maailmaan. Sitä on vaikea välineellistää. Se toimii omilla lainalaisuuksillansa, marginaalissa, ulkopuolella valtavirrasta. Se on antikapalistista ja jopa anarkistista, sillä sitä on hankala kaupallistaa tai esittää taidegallerioissa. Sitä voisi luonnehtia digitaaliseksi kansantaiteeksi tai kansanperinteeksi. Se kalpenee ilmaisuvoimassaan monille muille taiteen menetelmille. Silti se vetää puoleensa, viehättää ja ihastuttaa kummallisuutensa takia.

En näe kehittyneeni suunnittelijana, mutta koen kuitenkin saaneeni projektista äärettömän paljon. Olen hyvilläni siitä, että sain tutustua näin mielenkiintoiseen aiheeseen. Sain mielestäni tehtyä kattavan kuvauksen aiheesta. Tunnen ylpeyttä siitä, että opin taidon, josta monet tuntemani ihmiset eivät olleet ikinä edes kuulleetkaan, ja siinä suhteessa tavoitteeni täytyikin: kehitin luovaa ilmaisuani. En silti onnistunut kuin raapaisemaan pintaa ja näen menetelmässä vielä paljon potentiaalia. Aion ehdottomasti jatkaa Amiga ASCII-taiteen tekemistä. Olisi myös hienoa, jos onnistuisin projektillani pääsemään osaksi Amiga ASCII-yhteisöä.

Kuten Matt “mattmatthew” Yee sanoo *Blocktronicsin* haastattelussa: “Uusien ja vanhojen taiteilijoiden näinä päivinä tekemät työt ovat luultavasti parasta mitä skene on ikinä nähnyt, muutamaa esimerkkiä lukuun ottamatta. Vertaiseni ovat kehittäneet tätä menetelmää pidemmälle kuin sitä on ikinä kehitetty. Tämä on innostava aika piirtää.”⁶¹ Jään innolla seuraamaan Amiga ASCII-taiteen kehitystä.

5.1. PAINETUT LÄHTEET

Bann, Stephen (1967): *Concrete poetry. An international anthology*, Lontoo: London Magazine editions.

Coulmas, Florian (1999): *The Blackwell Encyclopedia of Writing Systems*. John Wiley & Sons Ltd.

Halliday, M.A.K ja Hasan. R (1976): *Cohesion in English*. Longman.

Jäntti, Yrjö (1940): *Kirjapainotaidon historia*. WSOY.

MikroBitti-lehti 6–7/1992

Tullett, Barrie (2014): *Typewriter art: a modern anthology*. Lontoo: Laurence King Publishing.

5.2. PAINAMATTOMAT LÄHTEET

5.2.1 INTERNET-LÄHTEET

Amiga History Guide (2003): *The Twists and Turns of the Amiga Saga*. WWW-sivu. < <http://www.amigahistory.co.uk/ahistory.html> >

ASA (1963): *American Standard Code for Information Interchange*. ASA X3.4–1963 < <http://www.worldpowersystems.com/projects/codes/X3.4-1963/index.html> > 10.4.2015.

BYTE-lehti (5/1977): *System description, The Apple-II*. < https://archive.org/stream/byte-magazine-1977-05/1977_05_BYTE_02-05_Interfacing#page/n35/mode/2up > 10.4.2015.

Carlsson, Anders & Miller, Bill (2012): *Future Potentials for ASCII art*. Goto80 WWW-sivu. < <http://goto80.com/chipflip/06/> > 10.4.2015.

Dubost, Karl (2008): *UTF-8 Growth On The Web*. W3C Blog. World Wide Web Consortium. < <http://www.w3.org/blog/2008/05/utf8-web-growth/> > 10.4.2015.

Elmansy, Rafiq (2014): *Taking A Closer Look At Arabic Calligraphy*. Smashing Magazinen WWW-sivu. < <http://www.smashingmagazine.com/2014/03/20/taking-a-closer-look-at-arabic-calligraphy/> >

Hargadon, Michael (2011), *Like City Lights, Receding: ANSi Artwork and the Digital Underground 1985-2000*. Masters thesis, Concordia University. < http://spectrum.library.concordia.ca/7341/1/Hargadon_MA_S2011.pdf >. 10.4.2015.

Hertzen, Gustav von (2007): *Demokratian haaste*. Gummerus. < <https://gustavhertzen.files.wordpress.com/2011/01/demokratian-haaste-kirja.pdf> > 10.4.2015.

Hirvonen, Mikko (2010): *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa – näkökulmia Internetin kulttuuriseen omaksumiseen*. Turku: Turun yliopisto. < <http://users.utu.fi/petsaari/tutkimukset/gradu%2012.04.2010.pdf> > 10.4.2015.

Holler, Richard (1994): *FILEID.TXT v1.9*. Textfiles WWW-sivu. < <http://www.textfiles.com/computers/fileid.txt> > 10.4.2015.

Karaiste, Mikko (2008): *Amigaskene, alakulttuuri tietokoneen puitteissa: kuvauksia alakulttuurin ja teknologioiden yhteenkietoutumisesta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. < <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/38191> > 10.4.2015.

Knowlton, Ken (2005): *Mosaic Portraits: New Methods and Strategies*. YLEM Journal, Jan/Feb 2005 25 No. 2 < <http://computer-arts-society.com/uploads/page59.pdf> > 10.4.2015.

Korpela Jukka (2001): *A tutorial on character code issues*. IT and communication. WWW-sivu. < <http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/chars.html#more> > 10.4.2015.

Popova, Maria (2014): *A Visual History of Typewriter Art from 1893 to Today*. WWW-sivu. < <http://www.brainpickings.org/2014/05/23/typewriter-art-laurence-king> > 10.4.2015.

Reunanen, Markku (2010): *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Helsinki: Aalto University School of Science and Technology. < <http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf> > 10.4.2015.

Reunanen, Markku (2013): *Neljän kilotavun taide*. WiderScreen 2–3/2013. WWW-sivu. < <http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/neljan-kilotavun-taide/> > 10.4.2015.

Victoria and Albert Museum: *A History of Computer Art*. WWW-sivu. < <http://www.vam.ac.uk/content/articles/a/computer-art-history/> > 10.4.2015.

Wikipedia: *ASCII* < <http://en.wikipedia.org/wiki/ASCII> > 10.4.2015.

Wolfers, Danny (2014): *ORDER OF THE SHADOWWOLF* E-ZiNe Issue #1 1/2014 < <http://www.legowelt.org/shadowwolfissue1.html> > 10.4.2015.

Yee, Matt (2015): *Interview with mattmatthew*. Blocktronics blog. < <http://blocktronics.tumblr.com/post/112450171273/anyone-already-familiar-with-blocktronics> > 10.4.2015.

5.2.2. DOKUMENTTIELOKUVAT

Scott, Jason (2005): *BBS The Documentary Part 1 - Baud*. 9:00. < <https://www.youtube.com/watch?v=JnSz-Hb9LQY> > 10.4.2015.

Scott, Jason (2005): *BBS Documentary Interview Collection: John Sheetz*. < <https://archive.org/details/20030322-bbs-sheetz> > 10.4.2015.

Kiuru, Antti (2015): *henkilöhaastattelu*. Helsinki. 5.4.2015.

Hischer, Michael (2015): *sähköpostihaastattelu*. 18.3.2015.

5.3. KUVALÄHTEET

Kuva 1. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 2. Macpuerto (2013): *Caligramas*. Kuva WWW-sivulta. < http://macpuerto.com/wp-content/uploads/2013/12/03_simmias_rodas.jpg > 10.4.2015.

Kuva 3. Tullett, Barrie (2014): *Typewriter art: a modern anthology*. Lontoo: Laurence King Publishing. Skannattu 10.4.2015.

Kuva 4. Tullett, Barrie (2014): *Typewriter art: a modern anthology*. Lontoo: Laurence King Publishing. Skannattu 10.4.2015.

Kuva 5. Scott, Jason (2005): *Kuvia John Sheetz haastattelusta*. Kuva WWW-sivulta. < <http://www.bbsdocumentary.com/photos/099sheetz/M/p1010032.jpg> > 10.4.2015.

Kuva 6. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 7. Knowlton, Ken (1966): *Ken Knowlton Mosaics*. Kuva WWW-sivulta. < <http://www.knowltonmosaics.com/pages/HKnewd.htm> > 10.4.2015.

Kuva 8. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 9. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 10. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 11. cwilson5603 (2008): *Last Callers Screen*. Kuva Flickr-kuvapalvelusta. < <https://www.flickr.com/photos/22767465@N05/2732637059/> > 10.4.2015.

Kuva 12. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 13. Zeus (2014): *zeitgeist | moving | on*. Kuva WWW-sivulta. < <http://amiga.textmod.es/colly/se-zeit/> > 10.4.2015.

Kuva 14. Kiuru, Antti (2015): *Jungle Fever*. Kuva WWW-sivulta. < <http://amiga.textmod.es/colly/ds%21-jufv/> > 10.4.2015.

Kuva 15. Kiuru, Antti (2015): *Jungle Fever*. Kuva WWW-sivulta. < <http://amiga.textmod.es/colly/ds%21-jufv/> > 10.4.2015.

Kuva 16. Zeus (2014): *zeitgeist | moving | on*. Kuva WWW-sivulta. < <http://amiga.textmod.es/colly/se-zeit/> > 10.4.2015.

Kuva 17. Break_06 (2014): *FILE_ID.DIZ*. Kuva WWW-sivulta. < http://sixteencolors.net/pack/break_06/FILE_ID.DIZ > 10.4.2015.

Kuva 18. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 19. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 20. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 21. Lotvonen, Heikki (2015).

Kuva 22. Lotvonen, Heikki (2015).

PRODUKTIOSSA KÄYTETTY FONTTITIEDOSTO:

“tff version of TopazPlus” by dMG/t!s^dS! is licensed under CC BY-NC-SA 3.0.0 < <http://www.trueschool.se/html/t!s-af10.readme.html> > 10.4.2015.

eof.

